GTA4: RAPORT SPECJALNY JUŻ GRAMY: GT5 PROLOGUE

GRY VIDEO I KONSOLE

LUTY 2008 / 02/2008

新プラ

PSX

SONY PLAYSTATION | MI XBOX | NINTENDO

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

GOD OF WAR SPOTYKA PRINCE OF PERSIA

VIKING
BATTLE FOR ASGARD

9 771505 820004 02
nr 107 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

RECENZJE > DEVIL MAY CRY 4, **UNREAL TOURNAMENT 3**, FIFA STREET 3, **TUROK**, **PATAPON**
ZAPOWIEDZI > TIBERIUM, **FAR CRY 2**, ALONE IN THE DARK 4, **RESISTANCE 2**, RAINBOW SIX VEGAS 2

3+
www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Burnout są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" I grupa logotypów "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logotypy Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi gupy firm Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy. .*Wersja demo gry Burnout Paradise z PLAYSTATION®Network, PLAYSTATION®Store i Xbox LIVE® Marketplace"

BURNOUT™ Paradise

Zbierz ekipę i szalej w największym raju dla ekstremalnych rajdowców. Zdobądź kluczyki do wyczesanych czterech kółek, ignoruj przepisy, szalej na ulicach i podbij razem z kumplami każdy skrawek Paradise City.

POŁĄCZ SIŁY I RZĄDŹ

„W tej grze wciąż odkrywa się coś nowego. Burnout™ Paradise sam się prosi, żeby w niego zagrać."

GOLD AWARD PlayStation

Pobierz demo *

IGN.com BEST OF E3 2007 WINNER

E3'07 EDITORS' CHOICE WINNER

www.burnout.ea.com

Gra na Xbox 360 i PlayStation 3 w sprzedaży od 25 stycznia 2008

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3 ENHANCED WITH PLAYSTATION Eye Criterion GAMES EA

Press Start to continue

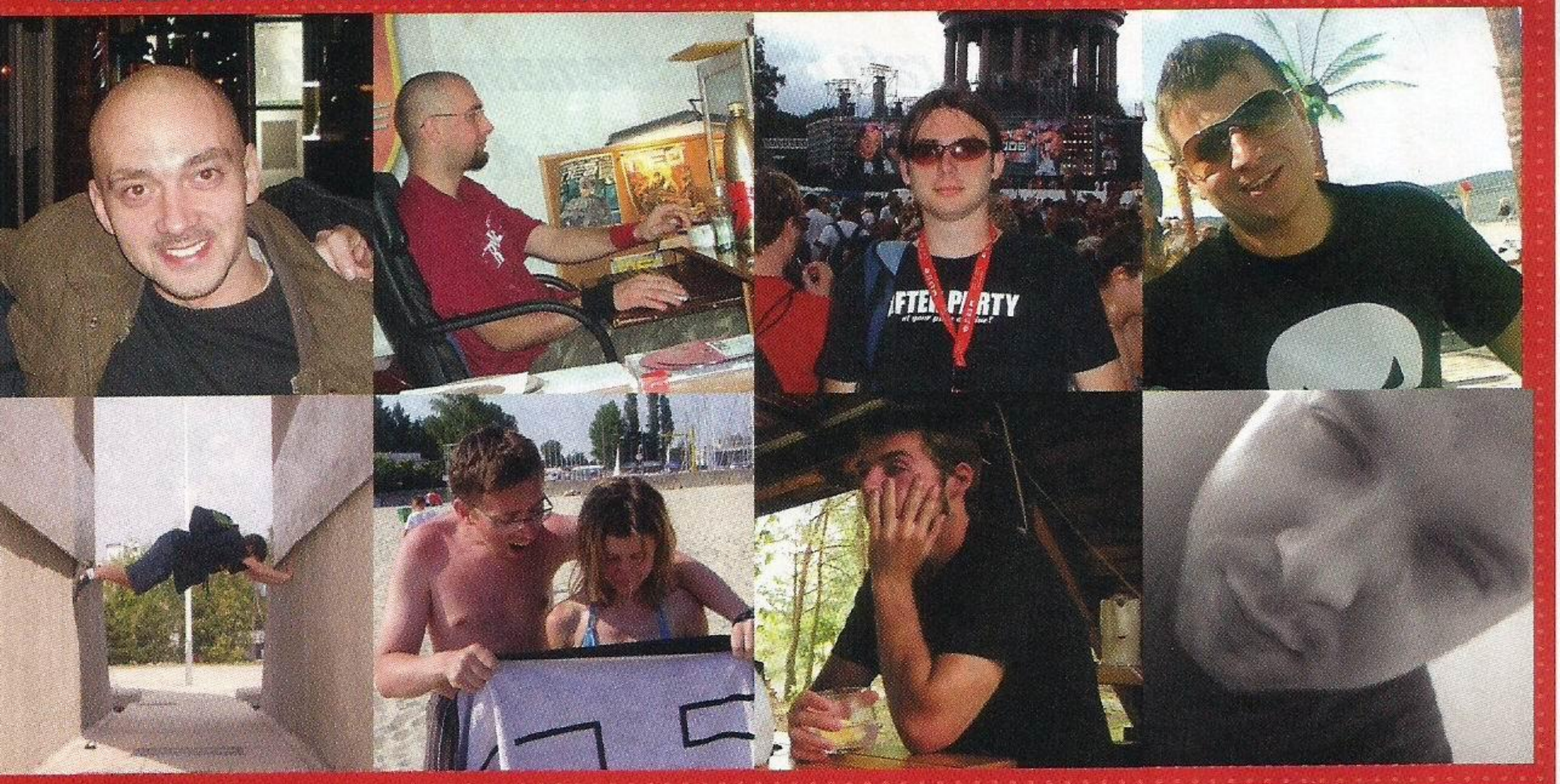
Podsumowujemy rok 2007 i gramy dalej!

Witajcie w lutym! Na okładce gościmy najnowszą grę twórców Spartan: Total Warrior – tym razem zabrali się za popularną ostatnio nordycką mitologię, a co smażą, przeczytacie w relacji Miela, który wizytował podlondyńskie studio Creative Assembly. Przygotowaliśmy również raport na temat GTA4, który jednoznacznie pokazuje dlaczego warto na tę grę odkładać pieniądze – my nie kryjemy już ekscytacji tą pozycją, a o możliwość jej recenzowania wybuchła w redakcji prawdziwa wojna. Trzecim tematem numeru jest przełom roku – wybieramy najlepsze gry i momenty minionego roku, prosimy o komentarze przedstawicieli naszej branży, a także ponownie bawimy się w przepowiadanie przyszłości. Nie zapominamy także o recenzjach – choć wydawcy zdecydowanie przystopowali, trafiło się kilka dobrych i bardzo dobrych pozycji. Recenzujemy Unreal Tournament 3 na PlayStation 3 i multiplatformowe Devil May Cry 4, FIFA Street 3 oraz Turoka. Także handheldy dostały swoją porcję killerów – na PSP rządzą Patapon i Jeanne D'Arc, podczas gdy NDS otrzymał Final Fantasy XII Revenant Wings, a także najnowsze wcielenie Advance Wars.

W udzielonym niedawno wywiadzie jeden z bossów Sony stwierdził, iż kierownictwo koncernu jest zaskoczone popularnością downloadów z PlayStation Network i z pewnością będzie przykładać większą wagę do swojej polityki sieciowej. Faktycznie – zarówno na PSN, jak i na XBLA można znaleźć coś ciekawego, co nie kosztuje dwóch stówek i nie jest setnym klonem Robotrona. Będziemy zatem od kolejnego numeru N+ systematycznie zaglądać na PSN oraz XBLA po to, by wyłapać perełki kosztujące nierzadko kilka razy mniej, niż sklepowe gry w pełnych cenach. Niektóre z nich – te naprawdę powalające – z pewnością otrzymają więcej miejsca i być może zagoszczą w dziale recenzji; w końcu Wy chcecie czytać, a my chcemy pisać o dobrych grach.

Za miesiąc na okładce NEO+ zagości Ninja Gaiden 2. Obadałem grę w akcji podczas wyprawy do Tokio; miałem także przyjemność porozmawiać z szefem Team Ninja – Tomonobu Itagakim, a zapis rozmowy z tym charyzmatycznym dentelmenem również znajdzie się w N+. Nasz korespondent odwiedzi także odbywającą się w połowie lutego Game Developer's Conference, na której spodziewamy się choćby wieści o Gears of War 2. Będzie też sporo innych atrakcji – kolejne wydanie N+ ukaże się na początku marca.
A tymczasem zapraszam do lektury numeru. //Gulash

Robocza Muza: Underworld „Oblivion with Bells", Marillion „Misplaced Childhood", The Red Jumpsuit Apparatus „Don't You Fake It", Pono/Sokół „Teraz Pieniądz w Cenie"



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
Tokyo fireman
Gdy człowiek po sutej kolacji, składającej się z rzeczy biegających kilka godzin wcześniej po dnie oceanu i paru wiader sake, wychodzi z restauracji zaczerpnąć powietrza i widzi nagle rozkrzyczanych skośnookich strażaków gapiących się w górę, nie sposób nie podążyć wzrokiem i nie kuknąć na to, na co i oni się patrzą. Dym bucha z ostatniego piętra – na oko – trzydziestopiętrowca okraszonego wielkim neonem... Konami. Jeśli PES 2009 będzie padaczny, tłumaczenia „pożar był" nie łyknę – to był styczeń.

MARCIN SIKORA // Marcellus
plasma house
Styczeń był wyjątkowo leniwy... A nie, jednak nie. Mnóstwo pracy zostało na ostatnią chwilę – boss był w Tokio, więc w redakcji lekutkie rozprężenie musiało po prostu nastąpić. Coś ciekawego? W sumie niewiele. CES był jak zawsze fajnym wydarzeniem, ale jakoś nie zachorowałem na stukilkudziesięciocalową plazmę – długo z qshem rozważaliśmy sposób ustawienia czegoś takiego w naszych mieszkaniach i wyszło, że lepiej zbudować wokół takiego sprzętu dom. Najlepsze miejsce pod słońcem.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Jozin, do piekła
Sukces PSN zaskoczył nawet Sony. Szokują wyniki PS Store PL. W 2008 zarządzą Pain i Riff: Everyday Shooter, Ninty zaatakuje net, na XBL Marketplace trafią Psychonauts, a Little Big Planet i Home wprowadzą ideę gier 2.0 w życie. Sam wielki Blizzard szuka programistów do konsolowego MMO. Skazani na net? Nie, bo według prognoz sieć zapcha się w 2010, jeśli przewidziane nakłady finansowe nie wzrosną. I tak ten śmietnik, skupisko malkontentów i krytykantów, sam się posprząta. Nie będzie Jozina? Just can't wait.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
w krainie silikonu
Banan wyjechał na odkładany od kilku lat urlop. Natomiast raz dorwał się do maila i w swoim stylu ogłosił Nam, Którzy Zostali Tu: *„Biorąc pod uwagę przebieg tego wyjazdu najbardziej fair będzie napisanie, że pogody nie mamy. Spokojnie – nie martwcie się, nie czujcie się winni. Odruch zadowolenia płynący z tych zdań jest całkowicie naturalny. Nie brońcie się przed nim. Wręcz domagam się małostkowej satysfakcji od Was, Którzy Zostali Tam."*

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
the king of the whole universe
Styczeń był spokojny, jeśli chodzi o gry, ale to bardzo dobrze. Pierwsze zaliczenia i sesja na studiach pożerają sporo czasu i energii, więc przynajmniej mnie nic naprawdę wielkiego nie ominęło w tym czasie. Z ciekawych wydarzeń w tym miesiącu wspomniałbym o prezentacji Fatal Frame IV, dokonanej przez Tecmo oraz... Nintendo, które będzie wydawcą horroru! Podobno w ogóle kupili prawa do brandu, ale to może być tylko plotka. Ciekawe rzeczy się dzieją.

TOMASZ BYKOWSKI // Matt
feast for ravens
Początek roku minął mi pod znakiem słodkiej batalii o moje mieszkanie. Wiadomo, teraz, kiedy cena lokalu wynosi mniej więcej tyle, co trzydzieści lat pracy średniozamożnego Polaka, moją skromną darowiznę zaatakowały rodzinne kruki. Ale nie zapominam o solidnej dawce grania! Moim faworytem jest, kupiony za grosze na PlayStation Store – Super Stardust HD! Masakra – tej gry nie pobije żaden killer! Ugrałem 28 milionów, w światowej czołówce jestem na 13894 miejscu! Walczę dalej!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DR MAX
ira et studio
Studia to piękny okres w życiu człowieka. Sesja zaś to apogeum owej orgiastycznej frajdy. Naliczanie nieprzespanych dób, zabawa w Manhunta z wykładowcami, czy też rodzima edycja Dynasty Warriors pt. „zdobycie wpisu". Takich emocji nie zapewni Wam żadna gierka. No i te dialogi z profesorami; tylu opcji nie daje żaden RPG. Tylko zbyt wiele skutkuje natychmiastowym zgonem postaci. Z krainy rozkoszy pozdrawiam wszystkich i winszuję redakcji nowego nabytku pod nazwą Sasori. Poznań hools, respecta itp. pierdy.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
Devil May Burnout!
Mówię Wam, takiego zamknięcia numeru jeszcze nie miałem. I żałuję, bo zbrojenie w ten sposób fundamentów to sama przyjemność. Tego się nie da opisać słowami. Ale może kiedyś spróbuję. Fantastyczny Burnout i rewelacyjny DMC4 kręciły się w moich konsolach najczęściej. Już nie mogę się doczekać kwietnia. Z San Andreas spędziłem setki godzin, powrót do Liberty City zapowiada się tak samo czasochłonnie. Pamiętajcie jeszcze: stres skraca życie!

A także: Bogee, Brat//Kuba Głuszkiewicz, Grabarz, Sasori, T.L.Lewis i inni

Special Guest Star: Jakub Kowalski // Cubituss

Numer 107 // **luty** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki //**qsh@neo-plus.pl**

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

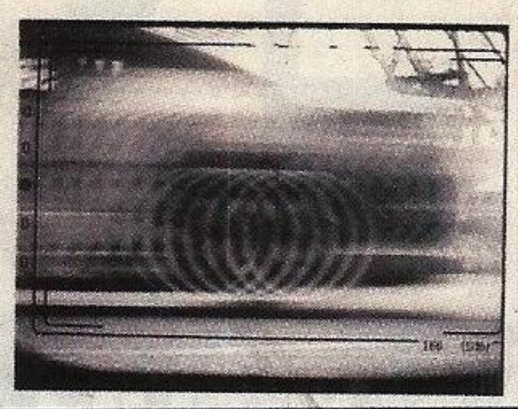
"It's really no surprise to anybody that the PS3 was definitely a contributing factor to that. Back then that was something we were taking into account. That's not to say there's anything wrong with the PS3 version. It's awesome. They're both identical." – Jeronimo Barrera, Rockstar Games, na temat opóźnienia GTA4.

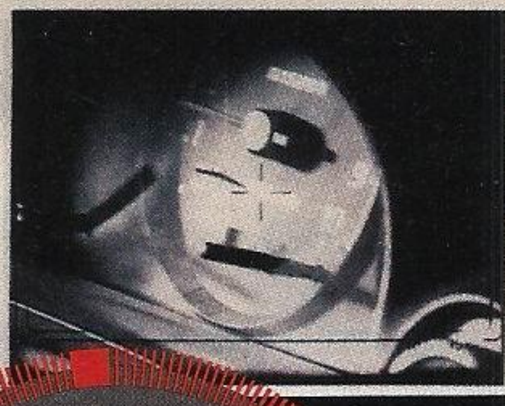
GAME OVER

- **Podróże małe i duże:** 25 godzin od wyjścia z domu do lądowania w hotelu w Tokio? Litości...Niech ktoś wreszcie wymyśli teleportery!
- **Czwarty Kwartał:** Niech czwarty kwartał roku fiskalnego wydawców już się skończy. Chcemy więcej gier!

PRESS START

- **PON-PON-PATA-PON:** Zostaje w głowie i nieustannie dudni.
- **XviD4PSP 5.0:** AVC na PSP to morderca, jakich mało.
- **PS2:** Ratchet & Clank, Syphon Filter, Silent Hill, God of War... jeszcze nie umarła!





TERAZ NFS PS
W ODJAZDOWEJ CENIE
139 ZŁ
NA PLAYSTATION 2

KAŻDY WYŚCIG TO BITWA

WALKA O UZNANIE I REPUTACJĘ WŚRÓD NAJLEPSZYCH ULICZNYCH KIEROWCÓW ŚWIATA

IDEA ULICZNYCH WYŚCIGÓW PRZENIESIONA W ZUPEŁNIE NOWY WYMIAR

PRAWDZIWY SMAK CZYSTEJ ADRENALINY

AGRESYWNY SYSTEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

TUNING FANTASTYCZNYCH MASZYN

REWOLUCYJNY TRYB ZABAWY ONLINE

NEED FOR SPEED PROSTREET™

NEEDFORSPEED.COM

JUŻ W SPRZEDAŻY

gra w polskiej wersji językowej

POLSKA WERSJA PL NAPISY

na PC DVD, PlayStation 2 i Xbox 360.

3+ www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE EA mobile PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy, emblematy i wzornictwo produktów Nissana są znakami handlowymi i/lub własnością intelektualną NISSAN MOTOR CO., LTD. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 wraz z powiązanymi oznaczeniami, emblematy i wzornictwo stanowią własność intelektualną Toyota Motor Corporation i są używane za jej zgodą. Logo: "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo: Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft. LOGA: NINTENDO DS, Wii i Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy.

Partner:

SEAT auto emoción

Patroni medialni:

tvn TURBO · Auto Świat · ANTYRADIO

MENU // LUTY 2008

SPECJAŁ

034> GRAND THEFT AUTO IV
Dwudziestego dziewiątego kwietnia uderzy piorun – tego dnia na półkach sklepów wyląduje najnowsza odsłona GTA. Wszystko, co wiadomo o grze i nowe screeny.

038> NA KRAWĘDZI
Podsumowujemy miniony rok, wybieramy najlepsze momenty z gier i pytamy dystrybutorów o opinię na temat polskiego rynku – megaraport.

044> VIKING: BATTLE FOR ASGARD
Najnowsza gra twórców Spartana zaskakuje połączeniem wielkich bitew, nordyckiej mitologii i eksploracją wysp.

NEWSFLASH

011> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Gra zapowiada się fantastycznie. Najnowsze informacje i screeny.

014> RESISTANCE 2
Sequel pierwszego fpsa na PlayStation 3 oficjalnie zapowiedziany!

018> ALONE IN THE DARK
Ponad rok opóźnienia i bliski termin premiery nowej inkarnacji kultowego horroru.

022> FAR CRY 2
Jack Carver w swoich podróżach z gnatem w rękach trafia do Afryki.

026> GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
Objeżdżamy pierwszą, japońską wersję GT5!

028> CONDEMNED 2
Banan, wielki fan pierwszej części, po raz drugi zabłębia się w okrutny i zwyrodniały świat Ethana Thomasa. Już gramy!

030> TIBERIUM
Rodzina Command & Conquer powiększa się o strzelaninę fpp – wojny o Tyberium nabierają rozmachu. Pierwsze informacje i screeny.

RECENZJE

054> DEVIL MAY CRY 4
056> UNREAL TOURNAMENT III
060> NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS
062> FIFA STREET 3
064> SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY
065> ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
066> JEANNE D'ARC
067> AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE
067> EA PLAYGROUND
068> TUROK
070> ELEDEES
071> LOST PLANET: EXTREME CONDITION //PS3
072> PATAPON
073> ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES
074> MX vs ATV UNTAMED
075> FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS
076> KENGO ZERO
077> GEOMETRY WARS GALAXIES
077> DONKEY KONG: JET RACE
078> PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: TRIALS & TRIBULATIONS
078> CONTRA IV

NEON

080> TESTER
Testujemy konsolow gadżety.

081> PES PARTY
Jak grać w ostatnie Pro Evo? Poradnik prosto od speców.

082> PROJEKT: MGS
Wszystko, co dotyczy świata Snake'a.

083> MOTORSPORT
Startuje wielki turniej w Forza Motorsport 2!

084> COMBAT EVO
Dwie strony poświęcone HALO 3 i Call of Duty 4.

086> PLATYNA
Reedycje gier na PS2 ukazują się teraz w świetnych cenach!

087> CZEMU BECZYSZ, TO TYLKO GRA
Felieton TLa.

088> GRYWALNA GROZA
Co złego i zgniłego w świecie konsolowego horroru?

089> RPGAMER
Historia jRPG, dyskusja i wieści z tego świata.

090> HELP: MASS EFFECT
Gra jest gruba – oto poradnik dla początkujących i nie tylko.

092> RETROSPEKCJA
And now, let the Mortal Kombat begin!

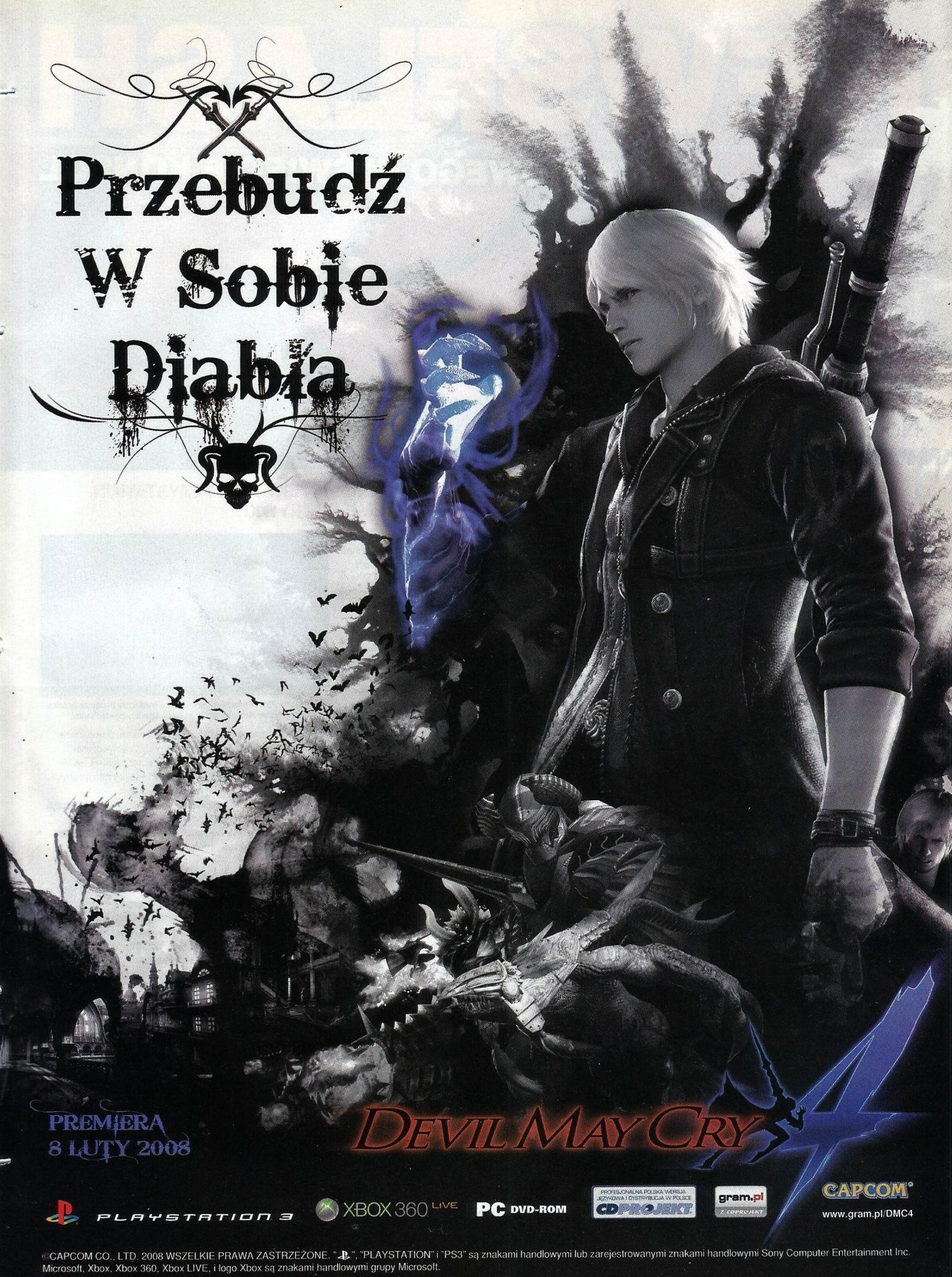
093> FELIETONY
Kobiecym okiem o grach i jeszcze coś...

094> ARCHIWALIA
Prenumerata i archiwalia – tylko tu i teraz.

094> FAQ
Banan na wakacjach, Mielu przejmuje ster!

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

Przebudź W Sobie Diabła



PREMIERA
8 LUTY 2008

DEVIL MAY CRY 4

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 LIVE · PC DVD-ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

CAPCOM

www.gram.pl/DMC4

©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PS", "PLAYSTATION" i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PSP POWER!

Nowe funkcje PlayStation Portable

JESZCZE NIGDY PRZENOŚNA KONSOLA NIE OFEROWAŁA TYLU MOŻLIWOŚCI. PLAYSTATION PORTABLE REDEFINIUJE POJĘCIE KIESZONKOWEGO SYSTEMU ROZRYWKI!

Wystawa CES 2008 za nami. Las Vegas gościło setki wystawców, wśród których nie mogło zabraknąć również przedstawicieli producentów konsol. Fani spodziewali się – jak zawsze przy tego typu okazjach – nowości, ogłoszeń, premier, sprzętowych rewolucji. Tak naprawdę na tegorocznym show tylko obecni i przyszli właściciele PSP mogli poczuć się w pełni spełnieni. Sony podało kilka gorących informacji związanych ze swoim przenośnym sprzętem. Znaczna większość z nich to gigantyczne kroki naprzód w dziedzinie przedstawiania plastikowo-metalowej skrzyneczki jako urządzenia dla masowego odbiorcy.

Blu-ray w kieszeni

Dyski UMD nie zyskały aż tak wielkiej popularności, o jakiej marzyło Sony. Owszem, do gier nadają się świetnie, ale filmy na nich nie sprzedawały się sensownie, przez co raczej trudno spodziewać się dalszych kroków promujących ten sposób dystrybucji. Całe szczęście ktoś pomyślał i oto już niebawem właściciele PSP i PlayStation 3 po zakupie filmu na Blu-rayu będą mogli przekonwerterować go i zrzucić na kartę pamięci, by następnie cieszyć się świetną jakością obrazu i dźwięku w pociągu, metrze, w kinie i w Lublinie. Idea jest prosta. Jeśli ktoś inwestuje w płytę z filmem, to może jej używać do oporu i bez ograniczeń. Archiwizacja póki co nie wchodzi w rachubę, ponieważ zabezpieczenia BR są nie do złamania, a poza tym za wypalarkę wciąż trzeba zapłacić, jak za sprowadzonego Kadetta. Stąd właśnie pomysł konwersji i przerzucania filmu przez kabel USB od razu na kartę Memory Stick. Plik warzyć ma około 1GB, a jego przeniesienie zajmować od trzech do pięciu minut. Oczywiście w kwestii jakości nie ma mowy o żadnych kompromisach – dźwięk i obraz wykorzystają w pełni możliwości małego kombajnu multimedialnego (i rozładują baterię po dwóch godzinach – qsh). Na razie panuje cisza w temacie zabezpieczeń. Wiecie – to jest tak, że jeśli coś jest na karcie pamięci, to można to stamtąd zrzucić na inną kartę pamięci lub udostępnić w sieci. A to już jest mało legalne. Jak Sony ma zamiar sobie z tym poradzić? Na odpowiedź poczekamy pewnie do następnej imprezy branżowej.

Gdzie ja, tam Skype

Dwieście czterdzieści sześć milionów – taką bazą użytkowników może pochwalić się komunikator internetowy Skype. W samej tylko Polsce jest około czterech milionów ludzi rozmawiających prawie za darmo. A co to ma wspólnego z PSP? Ano to, że wraz z najnowszym firmwarem o numerze 3.90 wypuszczonym pod koniec stycznia Skype zadomowił się na PSP Slim&Lite! Tak – dobrze przeczytaliście. Posiadacze starszego modelu (znanego od teraz jako „Fat") muszą niestety obejść się smakiem. Oficjalnym powodem takiego ograniczenia jest zbyt mała ilość pamięci, w jaką wyposażona jest pierwsza wersja PSP. Żalom, rozgoryczeniu i smutkom nie ma końca, ale widocznie inaczej się nie da. Jednak szczęśliwi posiadacze tak zwanego PSP-2000, czyli właśnie Slim&Lite mogą już za pomocą Skype'a obdzwonić wszystkich znajomych, zarządzać listą kontaktów (dodawanie, usuwanie, blokowanie), sprawdzać status przyjaciół. Nie obejdzie się też bez funkcji Out i In. Pierwsza pozwala na dzwonienie na telefony stacjonarne i komórkowe na całym świecie, ale żeby móc to robić, trzeba oczywiście wykupić specjalne karty z kredytami. Skype In działa w drugą stronę. Po wykupieniu numeru, można podać go znajomym jak zwykły numer telefoniczny, osiągalny z komórki albo telefonu stacjonarnego. Wygląda na to, że wszelkie plotki o powstaniu PSPhone, czyli telefonu opartego o PSP, można na razie włożyć między bajki. Dzwonienie i odbieranie rozmów na maszynce Sony stało się faktem, choć konieczne jest oczywiście zakupienie specjalnego zestawu słuchawkowego i przebywanie w zasięgu bezprzewodowego Internetu. W następnym numerze Neo Plus spodziewajcie się testu PSPkowego Skype'a. A co z posiadaczami wcześniejszej konstrukcji, tej grubej i ciężkiej? Zapewne znowu zwrócą swe oczy w kierunku programistów amatorów. Oni jeszcze nigdy nie zawiedli.

Go!Explore, czyli GPSP

Idź i Zwiedzaj to jeden z odłamów serii Go!. PSP jako system nawigacji GPS stanie się faktem również wiosną. Oczywiście nas najbardziej interesuje to, czy na rynek trafią mapy Polski i polskich miast. I co się okazuje – tak! Jeszcze przed wakacjami w sprzedaży pojawią się zestawy, w skład których wejdzie specjalny nadajnik/odbiornik GPS i płytka z oprogramowaniem. Z czym to się je? Normalnie – wpisuje się miejsce docelowe typu „najbliższy bar", a po chwili na ekranie wyskakuje najkrótsza do niego droga. Bardzo interesująco zapowiada się opcja przeglądania trójwymiarowych modeli okolicy. Ciasne uliczki i zakamarki w obcych miastach nie powinny już straszyć.

PSP jako samochodowy system GPS również prezentuje się niezgorzej. W droższym zestawie znajdzie się dedykowany uchwyt oraz ładowarka samochodowa. Wyjątkową opcją jest automatyczne dostrajanie ostrości i jasności obrazu do warunków pogodowych. Gdy jest zimno, na ekranie widać ciepły kominek… a nie, to nie to. Oczywiście gdy słońce razi, obraz rozjaśnia się, by wszystko było wyraźne i czytelne. Czy PSP zawalczy z tradycyjnymi urządzeniami tego typu? Wszystko na to wskazuje.

Skype na PSP to pawdziwa rewolucja – wystarczy będąc za granicą znaleźć darmowy Hotspot, by dzwonić do Polski... bardzo tanio!

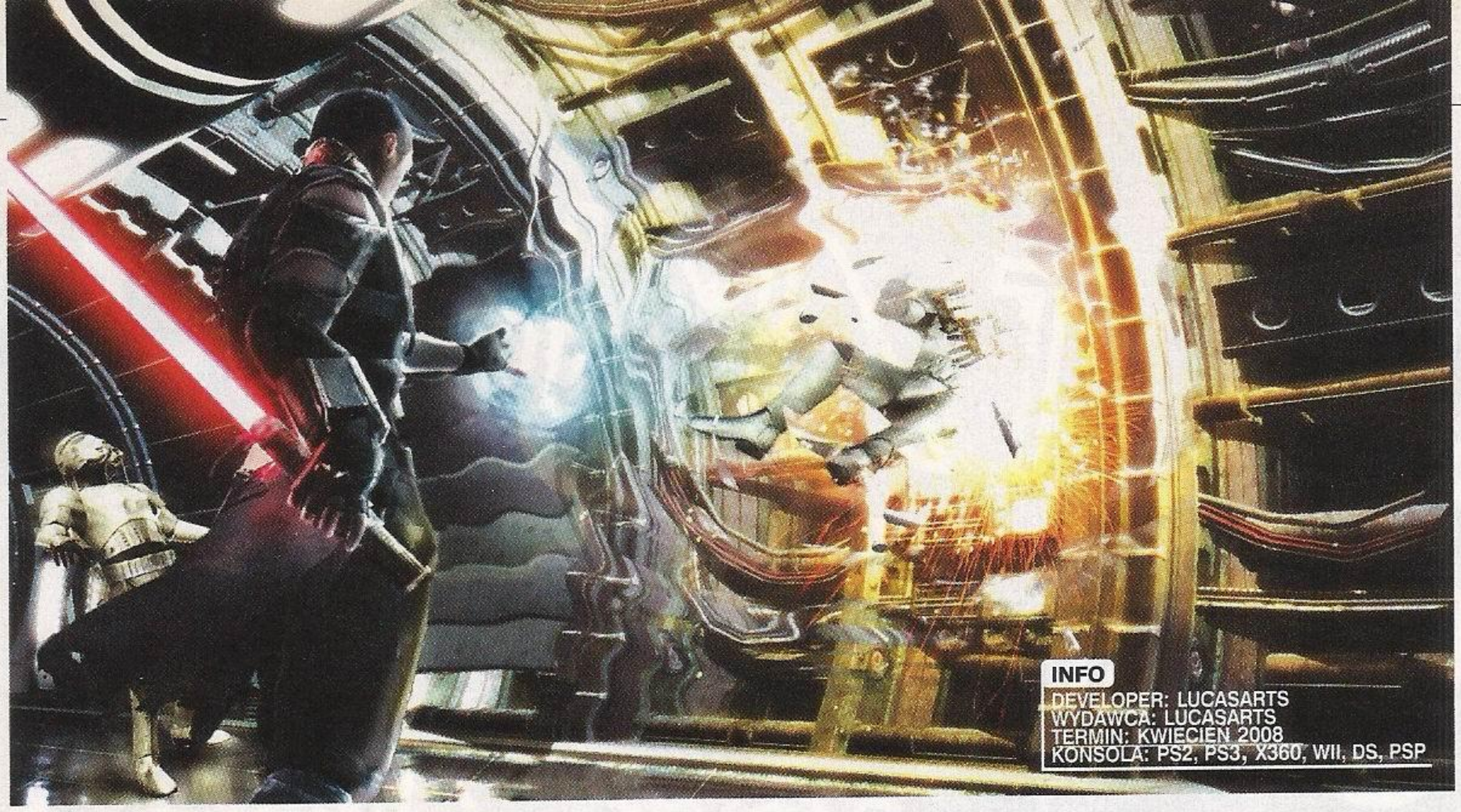
Korzystanie z dwóch największych systemów nawigacyjnych, czyli TeleAtlas i NavNGo, spokojnie pozwoli na konkurowanie dokładnością i uniwersalnością. Dostępne aktualizacje z PSN i PlayStation Store zapewnią utrzymanie usługi na wysokim poziomie.

PSPolska

Trudno nie cieszyć się z faktu, że PlayStation Portable odnosi wiele sukcesów. W Polsce wiedzie prym w swojej kategorii. Ponoć w maju wystartuje coś na kształt polskiego oddziału Nintendo i dopiero wtedy konkurencja wymusi na Sony kolejne kroki. Na razie jest naprawdę wyśmienicie. PSP można kupić za około sześćset złotych, na aukcjach internetowych zadbane starsze modele chodzą poniżej pięciu stówek. W niedalekiej przyszłości cena z pewnością jeszcze spadnie, akcesoria zaleją rynek. Karta pamięci o pojemności czterech gigabajtów to cena około stu dwudziestu złotych, a wejdzie na nią masa mp3, zdjęć i filmów. Koncepcyjne projekty klawiatury i oficjalne info, że taka powstaje, również wrzucają uśmiech na twarz.

A Remote Play? Wystarczy „sparować" PSP i PS3 kabelkiem, żeby się zsynchronizowały, by móc zarządzać dyskiem twardym konsoli z dowolnego miejsca na ziemi, oglądać fotki czy słuchać muzyki będąc w sieci WiFi. Ostatnio Sony dodało też możliwość grania w klasyki z PS one za pomocą tej funkcji. W zależności od prędkości Internetu, zabawa jest przyjemna i płynna.

Gdzie w tym wszystkim są gry? Pierwsze dwa miesiące 2008 roku nie przyniosły może zbyt dużego wyboru, choć końcówka zeszłego była gruba. Teraz, od marca, znowu się zacznie granie na najwyższym poziomie. Wyląduje wyczekiwany, przepiękny God of War: Chains of Olympus, w Stany uderzy Crisis Core: FFVII. Dopiero co odblokowany procesor główny działa na najwyższych obrotach, więc aż się prosi, żeby zobaczyć jeszcze więcej jeszcze lepszych produkcji. Nie mamy nic przeciwko konwersjom z PS2. Kieszonkowe FFX, ICO, Jak&Daxter, Shadow of the Colossus… Pomarzyć zawsze można. A marzenia czasami się spełniają. ■■



STAR WARS: FORCE UNLEASHED

Najbardziej oczekiwana gra z Gwiezdnymi Wojnami w tytule!

2008 jest wyjątkowo ważnym rokiem dla LucasArts. Programiści mają coś do udowodnienia. Gwiezdne Wojny jako jedna z najbardziej dochodowych serii filmowych w historii ludzkości doczekały się masy naprawdę przeciętnych gier bazujących w całości na kulcie tytułu. Nie licząc KOTORa (dzieło BioWare na pierwszego Xboxa) i Rogue Leadera na GameCube'a, jest cienko. Było. Bo oto nadciąga coś zupełnie nowego. Coś, co może mocno namieszać w gatunku gier akcji. Moc Uwolniona to nie przelewki. To prawdziwe mistrzostwo świata!

Akcja osadzona jest między Zemstą Sithów a Nową Nadzieją. Jest to najchętniej eksploatowany okres, ponieważ kryje niezliczone tajemnice tego uniwersum. Darth Vader w tajemnicy przed samym Imperatorem wybiera sobie ucznia, któremu wpaja tajniki obchodzenia się z Ciemną Stroną Mocy. Zadanie gracza jest proste. Znaleźć i wyrżnąć co do nogi wszystkich Jedi zamieszkujących Galaktykę. Strzelamy w ciemno, że ostatnim bossem będzie ten mały, zielony pokurcz z Soul Calibur IV. Mistrz Yoda to ostatnia siła oporu. Klęknie. Wydarzenia poprowadzą prosto do Nowej Nadziei. Jest to zdarzenie bez precedensu, żeby inne medium, niż film, tak mocno zagłębiało się w dzieje bohaterów. Sam George Lucas pilnie czuwa nad tym, by wszystko było składnie i chronologicznie poukładane.

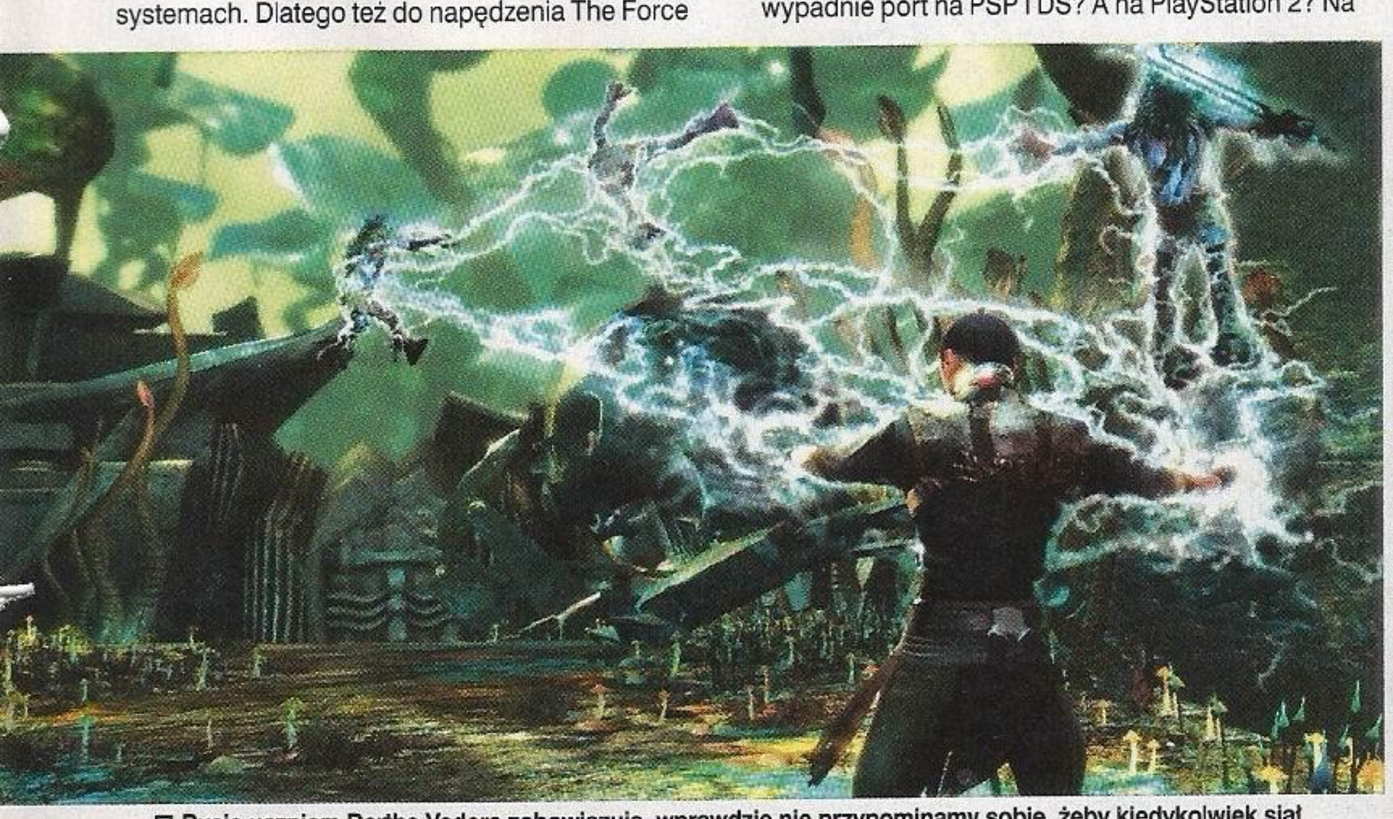
Tworząc grę w oparciu o zabawę Mocą nie można iść na łatwiznę, ani opierać się na przestarzałych systemach. Dlatego też do napędzenia The Force Unleashed wykorzystane zostaną najnowsze technologie w dziedzinie zachowań postaci i właściwości obiektów. Euphoria sprawi, że każda scena walki będzie (choćby minimalnie) inna. Bierze się to stąd, że przeciwnicy są w pewnym sensie świadomi swojego otoczenia. Uniesiony Mocą stormtrooper chwyci się najbliższego przedmiotu, dramatycznie będzie wyginał ciało śmiało próbując uratować się z opresji. Euphoria to również animacja głównego bohatera. Jego dokładna interakcja z otoczeniem na pewno doda grze świetności.

Drugim przełomem jest DMM (Digital Molecular Matter). Koniec ze skrzynkami, które zawsze rozpadają się tak samo, albo z drzwiami pękającymi za każdym razem w tym samym miejscu. DMM bierze na siebie obowiązek symulowania tego, z jakiego materiału zbudowane są obiekty. Drewno pęka w drzazgi, szkło kruszy się na małe, ostre odłamki, roślinność ugina pod stopami, a metal odkształca zgodnie z siłą, z jaką przywalił weń łeb ofiary. Obie technologie mają idealnie współgrać zapewniając najbardziej dopracowany pod tym względem tytuł zmierzający na konsole w tym roku. Później Euphoria i DMM zostaną z pewnością zaadaptowane do kolejnych produkcji. Doskonale, ponieważ w akcji robią rewelacyjne wrażenie. Choć... Cóż, pod względem samej jakości grafiki nie będzie to raczej tytuł pretendujący do miana miażdżyciela gałek ocznych.

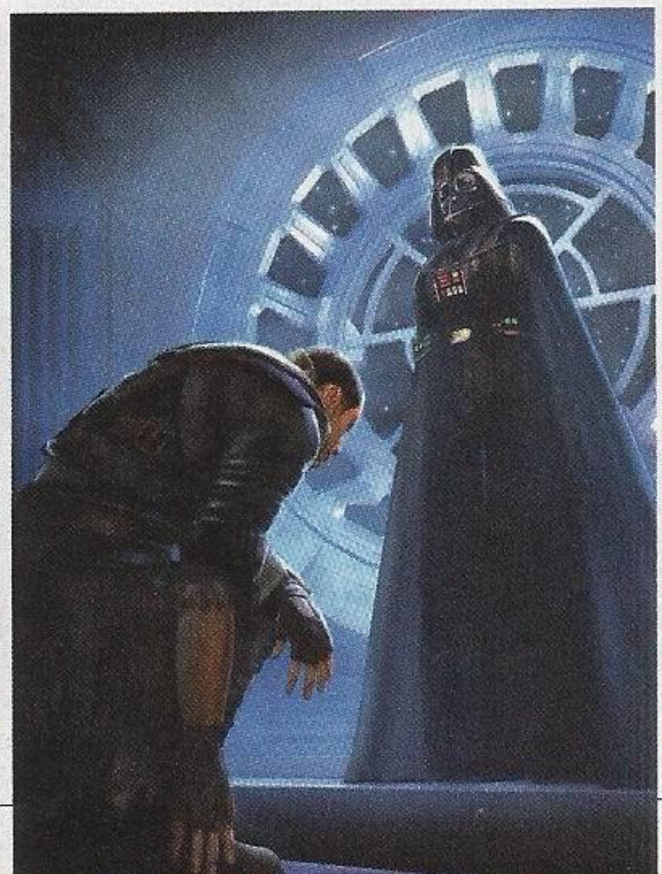
SW:TFU zmierza na wszystkie możliwe platformy. No i właśnie tylko to może nieco niepokoić. Jak wypadnie port na PSP i DS? A na PlayStation 2? Na razie to spora niewiadoma. Wii dostanie za to coś świeżego. Po raz pierwszy chyba nie będzie to prosty port z PS2, tylko pisana od podstaw wersja. Znajdzie się w niej wykorzystanie wiilota, o jakim marzymy. Jego ruchy mają być idealnie przeniesione do gry. Brakuje tylko, żeby z kontrolera wysuwała się wiązka energii, ale załatwią to pewnie specjalne nakładki. Pojedynki jeden na jednego na miecze świetlne rozbudzają fantazję. Na około dziesięciu mapach bój stoczą takie postacie, jak Luke Skywalker, czy Obi-Wan. Ciekawe, zaiste bardzo ciekawe, jak to wszystko wypadnie. Wrzesień daleko, a Star Wars: The Force Unleashed już teraz prezentuje się okazale. X360 i PS3 dostaną oczywiście najładniejsze, najbardziej odbajerzone wersje. Fala uderzeniowa dewastująca pobliskie otoczenie, roztrzaskująca wszystko w drobny mak? Ciskanie wrogami na dziesiątki metrów w górę i karmienie swoich oczu ich bezradnym lotem? Walki na miecze świetlne i żonglerka ciężkimi przedmiotami? Aha. Tego nam trzeba! ■■

CISKANIE WROGAMI NA DZIESIĄTKI METRÓW W GÓRĘ I KARMIENIE SWOICH OCZU ICH BEZRADNYM LOTEM? AHA. TEGO NAM TRZEBA!

Na razie to tylko artwork, i na dokładkę niewielki, więc objaśniamy – te potwory to rancory, wyjątkowo wredna krzyżówka tyranosaura z rekinem, zaś na ich grzbietach siedzą jacyś rycerze Jedi. A może raczej Sithowie. Jeżeli takie akcje znajdą się w grze i będą odpowiednio intensywne, to Force Unleashed zarządzi.



Bycie uczniem Dartha Vadera zobowiązuje, wprawdzie nie przypominamy sobie, żeby kiedykolwiek siał błyskawicami, ale nie obrazimy się, jeżeli bezimienny póki co padawan Vadera będzie to potrafił.



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SPRZEDALI, DOSTARCZYLI

W styczniu Microsoft podał do wiadomości, że od dnia premiery Xbox 360 rozszedł się w blisko osiemnastu milionach sztuk na całym świecie. Jak się szybko okazało, jest to informacja z serii „widzimy to, jak chcemy". Otóż Microsoft dostarczył taką ilość konsol do sklepów, a nie do domów klientów. Żeby było śmieszniej – dwa niezależne źródła podają przybliżone wyniki konsoli na niecałe trzynaście milionów i trochę ponad szesnaście. Komu wierzyć? Według Microsoftu na rynku jest ponad osiem milionów kopii Halo 3, co również nijak ma się do źródeł niezależnych. Jakby nie patrzeć, każdy z producentów konsoli zawsze ubarwia fakty na swoją korzyść.

XBOX ILE?

Plotki kochamy wszyscy, jakie by one nie były. Tym razem taka z serii „niemożliwe". Wewnętrzne studio Microsoftu miało pracować nad kontynuacją wielkiego tytułu na X360, ale w ostatniej chwili projekt został przesunięty na następną konsolę. Brzmi nierealnie, prawda? Pikanterii sprawie dodaje fakt, że praktyka taka jest często stosowana i takie Perfect Dark Zero czy Project Gotham Racing 3 były tworzone jeszcze na pierwszego Xboxa i w pośpiechu konwertowane na X360. O jaką grę może chodzić teraz? No i najważniejsze – kiedy firma z Redmond zechce pokazać światu konsolę następnej generacji? I jak ją nazwie?

EMMY DLA NINTENDO

Coroczną galę rozdania nagród dla przodowników branży elektronicznej zorganizowano tym razem dziewiątego stycznia w Las Vegas. Nagroda za kreatywność i wdrażanie nowych technologii dla Nintendo i to drugi rok z rzędu w zasadzie była przesądzona. Na dodatek uzasadnienie brzmiało niemal identycznie, jak to z 2007. Za niesamowite osiągnięcia i odwagę we wdrażaniu rewolucyjnego sterowania w Wii i DS oraz za poszerzanie horyzontów branży. Nagrodę za silnik fizyczny dostał Havok, a za MMO – Sony i Blizzard (Everquest i World of Warcraft). Gratulujemy!

DOBRA MINA

...do złej gry. Tak można nazwać wypowiedzi przedstawicieli Microsoftu odnośnie potężnego ciosu (prawdopodobnie Fatality) format HD-DVD zadanego przez Warner Bros. Największy wydawca filmów na świecie zrezygnował ze wspierania HD-DVD, a jak wiadomo, MS wspomagał DVD wysokiej rozdzielczości, wypuszczając przystawkę do Xboxa 360 umożliwiającą oglądanie filmów w HD. Teraz okazuje się, że Microsoft przemyśli kwestię wypuszczenia podobnego odtwarzacza, tyle że na płytki potencjalnego zwycięzcy wojny formatów – Blu-ray. „Zawsze uważaliśmy, że klient powinien mieć wybór i samemu decydować o tym, co jest mu potrzebne, a co nie, a Sony zmusiło wielu nie zainteresowanych wojną formatów do opowiedzenia się za którąś ze stron. Jeśli będzie taka potrzeba, wypuścimy Blu-ray Player do X360." Hmm. To może niech już monopolista z Redmond lepiej nie wypowiada się o dawaniu wyboru...

NA TAKIEJ ULICY DORASTAKĘS

3+ www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS BIG

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

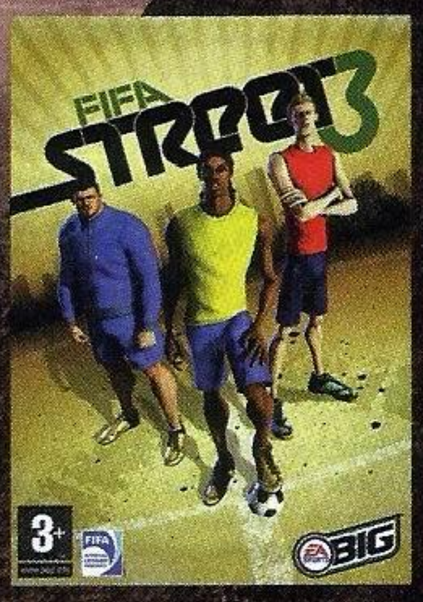
© 2008 Electronic Arts Inc. Loga EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG i EA SPORTS są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt na oficjalnej licencji FIFA. „ Logo © FIFA OLP jest chronione prawem autorskim i jest znakiem handlowym FIFA. Wszystkie prawa zastrzeżone." Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc.Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy przedsiębiorstw Microsoft. Nintendo DS jest zakiem handlowym Nintendo. Wszystkie pozostałe znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.

POŁĄCZ ZE SOBĄ PIŁKĘ NOŻNĄ, PARKOURĘ, NIESAMOWITY REFLEKS I SZYBKOŚĆ.

I POKAŻ CAŁY ARSENAŁ NOWYCH ZWODÓW, STRZAŁÓW, KIWNIĘĆ I TRIKÓW, ALBO STAŃ Z BOKU I PATRZ.

ULICA W RYTMIE PIŁKI

FIFASTREET3.COM



FIFA STREET3

szpiegrownia

Miasto huczy od plotek. Pod koniec lutego w San Francisco, na Game Developers Conference Epic zaprezentuje Gears of War 2. Bardzo chcę w to wierzyć. A Wy? – *szpieg*

PARYŻ SPŁONIE

Gdy podniesie się temperatura krwi dziennikarzy obecnych na Ubidays (maj). Jeśli wierzyć francuskiemu łącznikowi, dowiemy się o istnieniu takich gier, jak Assassin's Creed 2, Ghost Recon Advanced Warfighter 3, a także pokazany zostanie nienazwany jeszcze projekt Michela Ancela. Czyżby plotki o Beyond Good & Evil 2 okazały się prawdziwe? Zobaczymy, powinniśmy też usłyszeć oficjalne informacje na temat Prince of Persia 0 (albo Ghosts of the Past), mającego zapoczątkować nową trylogię przygód Księcia. Akcja toczy się przed wydarzeniami z Sands of Time, a rozgrywka stanowić będzie połączenie Piasków Czasu z Ico oraz Zeldą.

KRONIKARZ JACKSON

Dokopałem się do informacji, z których wynika, że do Halo Wars dołączany będzie obszerny materiał na temat Halo: Chronicles. Przy tym tajemniczym projekcie pracuje Peter Jackson. Do tematu jeszcze powrócimy.

CAŁY ŚWIAT STEPUJE

Chciałem zobaczyć, co EA zrobi z FIFA i steperem od Wii Fit, a oni zamiast gry piłkarskiej szykują drugą część Boogie. Już miałem tę grę z miejsca przekreślić, ale wieść niesie, że będzie o wiele lepsza od poprzedniczki. Pożyjemy, zobaczymy.

KONSOLE ZNÓW W KRYZYSIE

Głośno było ostatnio o konsolowej wersji Crysis. Ptaszki ćwierkały, że będzie to exclusive dla konsoli Sony, ale nagle zmieniły zdanie. Gra Crytek zmierza również na Xboxa 360, a za konwersję odpowiada inna firma. Niemcy tylko doglądają czy szafa gra.

NIE TYLKO CHRIS

Tajemnicą Poliszynela jest to, że największy wróg Chrisa Redfielda, czyli Wesker, pojawi się w piątej części Resident Evil. Nie wszyscy jednak wiedzą, że w grze wystąpi również Sherry Birkin. Młoda, bo około dwudziestoletnia pannica ma szanse nawet zostać postacią grywalną. Byle nie na długo, bo raczej nie jest wojownikiem, jak Chris, a o akcję w RE chodzi.

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

RAINBOW SIX VEGAS 2

Stolica hazardu znowu w tarapatach

Pierwsza część zyskała wielu fanów – to nie podlega dyskusji. Oryginalne podejście, atrakcyjna prezencja i ciekawe założenia zarabiały na wysokie noty w pismach branżowych i portalach. Zachęcone sukcesem Ubisoft pracuje nad kontynuacją zapewniając, że będzie ona jeszcze lepsza, niż pierwowzór. Każdy, kto przeżył służbę Logana w oryginale wie, że pole do popisu zostawiono gigantyczne. Zdrada, przekupstwo, zawieszenie akcji w próżni – takie zagrywki na końcu przygody są naganne, jednak dziwnie zachęcają do poznania ciągu dalszego.

Jak gra może być jednocześnie prequelem i sequelem, czyli jak jej akcja może dziać się przed wydarzeniami z oryginału i tuż po nich? Na to pytanie odpowie właśnie Vegas 2. Gracz na samym początku zabawy stworzy komandosa, którym następnie pokieruje. Logan Keller i jego skład (czyli gracz w części pierwszej) wykonuje oczywiście swoje zadanie, ale to na Bischopie (narzucona ksywa stworzonej postaci) skupi się akcja. Losy jego oddziału odegrają pierwsze skrzypce. Fabuła tym razem ma być znacznie bardziej intensywna i realistycznie oddawać emocje, którymi targani są żołnierze, zakładnicy, a nawet terroryści. Teraz częściej postacie będą się spotykać, dyskutować, wygląda znacznie bardziej przekonująco i wiarygodnie.

Ciekawie wypada kwestia wspomnianego tworzenia postaci. Od początku będzie to zwyczajny komandos, ale z czasem nabierze wyjątkowych umiejętności w zależności od tego, jakim arsenałem posługiwać się będzie gracz. Sadzenie celnych headshotów zdecydowanie polepszy statystyki odpowiedzialne za obsługę snajperek, a ciskanie granatów zamieni postać w człowieka demolkę. Dowolność ta odbije się również w trybie multiplayer. Oba zresztą przenikać się mają w stopniu znacznie większym, niż poprzednio. Teraz istotne jest, jak gra się cały czas, zarówno w kampanii na jednego, jak i w trybie dla kilku zabijaków. Właściwości przenoszą się i dynamicznie określają postacie. Ich zmienność pozwoli jeszcze bardziej urozmaicić potyczki sieciowe. Pomocny okaże się system ACES (Advanced Combat Enhancement and Specialization), który rozróżnia taktyki stosowane przez grającego i w zależności od nich przyznaje nagrody w postaci odznaczeń i uzbrojenia. Jedenaście nowych, dodanych broni z pewnością zadowoli fanów militariów, szczególnie w obliczu faktu, że już pierwowzór oferował masę gadżetów. Specjalnie tworzone mapy (w liczbie szczęśliwej trzynastki) i dwa świeże tryby również zapewnią masę zabawy w sieci. Wśród wielu Vegas uchodzi za najbardziej dopracowaną i zrównoważoną strzelankę online. Od strony systemu nie brakowało niczego – były rankingi, pojedynki drużynowe, taktyczny posmak jatki. Ciekawe, czy kontynuacja zachęci nowych rekrutów do zabawy.

Piętnaście miesięcy prac z pewnością odbije się też na stronie technicznej. Jedynka była słaba pod tym kątem

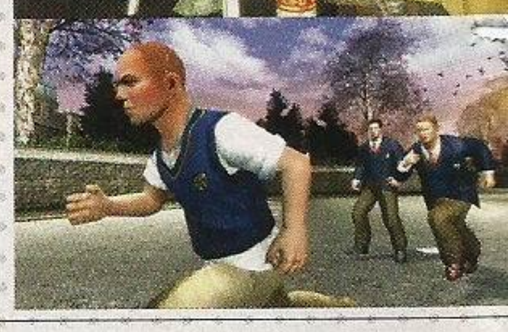
JEDENAŚCIE NOWYCH, DODANYCH BRONI Z PEWNOŚCIĄ ZADOWOLI FANÓW TECHNIKI WOJSKOWEJ

szczególnie w momencie dzielenia ekranu na pół. Zniknąć mają mało szczegółowe tekstury i uproszczone modele postaci, a zastąpią je bogate i ociekające detalami obiekty. Oby animacja trzymała stały poziom, gdyż jest to bardzo istotne w strzelaninach wymagających precyzji.

Mimo że szczegółów odnośnie nadchodzącej odsłony nie ma jakoś ultra dużo, to i tak to, co jest, wystarczy, by w miarę spokojnie patrzeć w przyszłość. Więcej tego samego z pewnością sympatycy oddziału Tęcza Sześć przyjmą z otwartymi ramionami. Premiera już w marcu. ■■

CANIS CANEM EDIT: SCHOLARSHIP EDITION

X360/Wii | Dawaj kanapki!



Kiedy w 2006 roku Rockstar wydało na PS2 „symulator" szkolnego łobuziaka znany jako Canis Canem Edit (w USA – Bully) zrobiło się niemałe zamieszanie. Jak to przy grach Rockstar bywa, chodziło głównie o przemoc i kontrowersyjną tematykę. Teraz, gdy emocje już opadły, przyszedł czas na konwersje na X360 oraz Wii. Zapewne by znów temperaturę wokół Rockstar nieco podnieść. Wypadałoby przypomnieć, iż w grze wcielaliśmy się w brzydkiego, piętnastoletniego kmiotka – Jimmy'ego Hopkinsa, który trafił do szkoły Bullworth Academy. Tam nowy uczeń musiał nawiązać wartościowe znajomości, poznać wrogów i oczywiście chodzić na lekcje. Gra podzielona była na misje, w których robiło się to, co każdy chuligan szkolny powinien zrobić: coś rozwalić, coś ukraść, gdzieś się zakraść, gdzieś się schować, komuś coś podłożyć, obić miskę, a czasem i pomóc (za kaskę, oczywiście)… W wykonywaniu misji wspomagały go różne, siejące zło gadżety typu proca, śmierdzące bomby czy fajerwerki. Aby nie ograniczać się tylko do samej szkoły, akcja toczyła się także w pobliskim internacie, w małym miasteczku i na jego przedmieściach. Przestrzeni było sporo, choć oczywiście nie było mowy o terenie wielkości San Andreas. W odświeżonej wersji dostępnych ma być osiem nowych misji w głównym wątku fabularnym, nowe przedmioty (w sensie szkolne i wspomagające) i stroje, multiplayer (niestety nie online) oraz, w przypadku Wii, wykorzystanie wiilotów podczas lekcji. Mowa jest o biologii, na której kontroler będzie symulował skalpel, a gracz pozna dogłębnie tajniki anatomii żab. Na pierwszy rzut oka widać, że grafika przeszła mały lifting, raczej bez szaleństw, ale mowa tu o dość typowej konwersji. Nikt się chyba Crysisa nie spodziewa. Xbox 360 dostanie ładniejsze modele postaci i bardziej skomplikowane cieniowanie, a Wii, cóż – nie. Z chęcią porównamy obie wersje i znów narozrabiamy w szkole. Wrócimy do niej w marcu, po feriach. ■■

Nadszedł czas łowów!

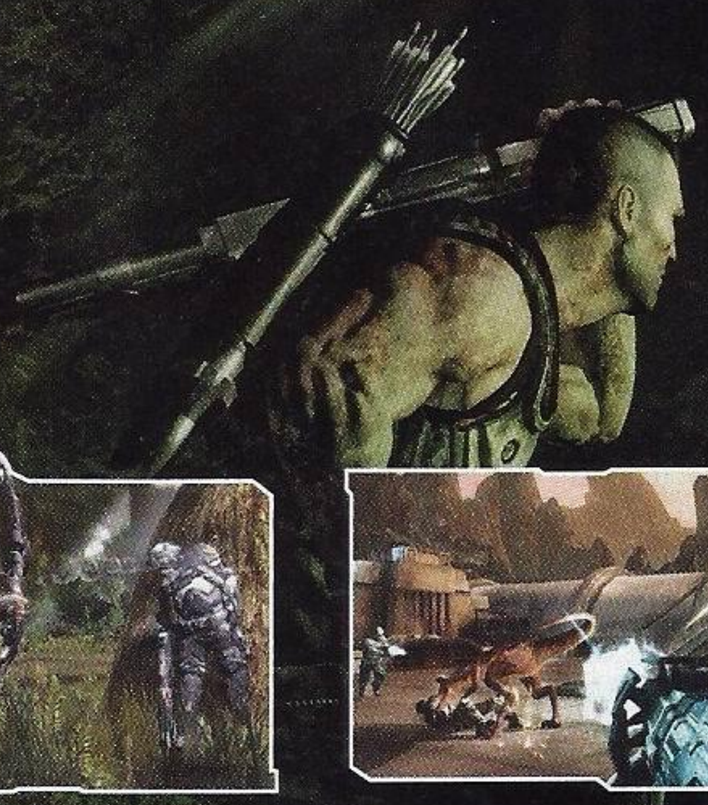
TUROK

Stań oko w oko z tyranozaurem
i innymi krwiożerczymi dinozaurami
w jednej z najbardziej oczekiwanych
gier akcji tego roku!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
199,90 ZŁOTYCH

Dotyczy wersji:
X360 i PS3

Premiera: 14 lutego!*



www.turok.com

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

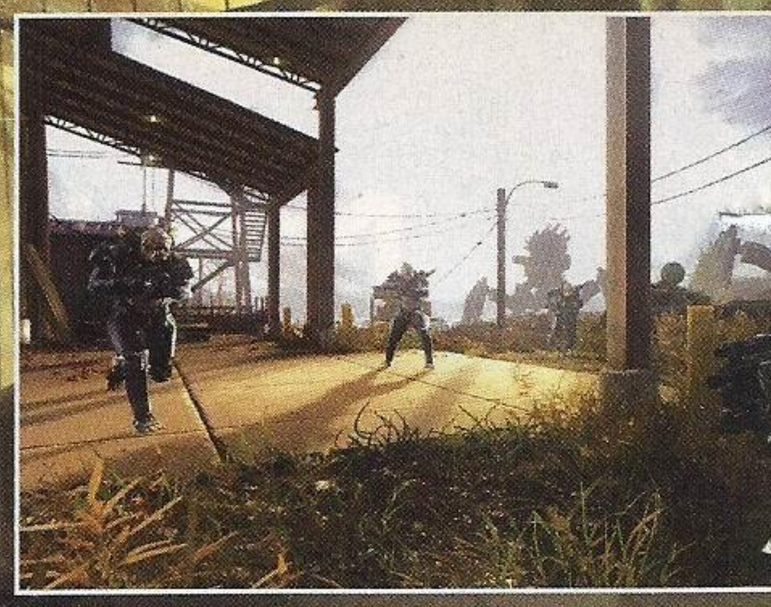
onet.pl POLECAMY

FUN TV

radio eska

Touchstone

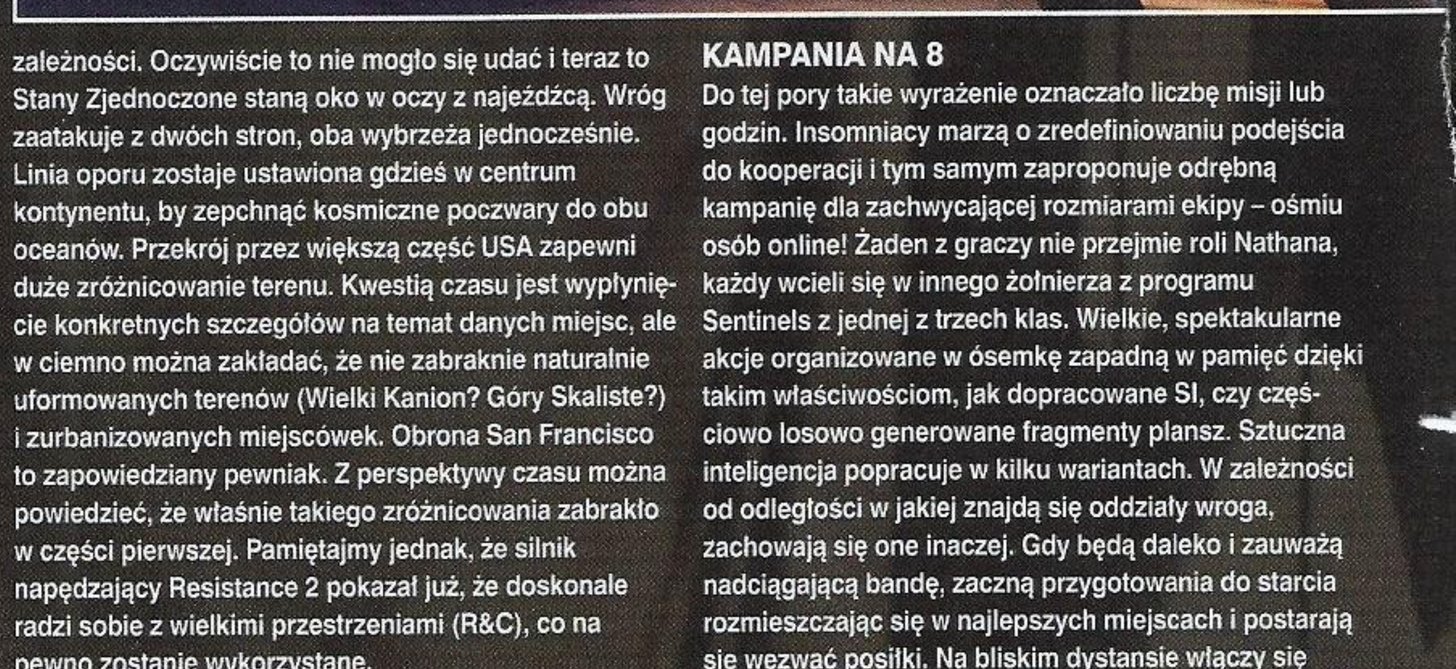
© Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., grupa Entertainment Rights. „2" i „PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga XboX są zarejestrowanymi znakami handlowymi grupy Microsoft.
*Data premiery może ulec zmianie.



RESISTANCE 2

Walki o wolność część druga

INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3



□ Właśnie takie widoki mają wprawiać w osłupienie i już teraz dawać przedsmak tego, co nadejdzie. Pamiętajcie też, że kooperacja dla ośmiu graczy online jest tylko jedną stroną medalu. Drugą jest klasyczny split-screen, czyli podzielony na pół ekran umożliwiający przejście kampanii dla jednego w parze z koleżanką lub kolegą. Wypada się cieszyć, że Insomniac nie zapomina o tej formie multiplayera. Ciekawe, jak silnik gry poradzi sobie z dzieleniem jej ogromu na pół. Pierwsza część sprawiała w ten sposób wiele radości, zapewniając płynną i intensywną zabawę.

Tak zasłużona ekipa, jak Insomniac, jest gwarantem najwyższej jakości produktu. Mimo że nie jest ona własnością Sony, japoński koncern od lat może polegać na zdolnej brygadzie programistów. Na start PlayStation 3 dostała świetną strzelaninę Resistance: Fall of Man, a mniej więcej po roku – Ratchet and Clank Future. Obie przyczyniły się do podtrzymania wiary w siłę sprzętu, pokazały skrawek potencjału konsoli. Teraz jest już inaczej. Nikt nie wątpi, że PS3 jest w stanie generować niesamowitą grafikę optywającą detalami i efektami specjalnymi rodem z potężnych stacji komputerowych. Postawmy sprawę jasno – po ujrzeniu materiałów i zapoznaniu się z wstępnymi założeniami wiadomo, że oto nadchodzi prawdziwe monstrum.

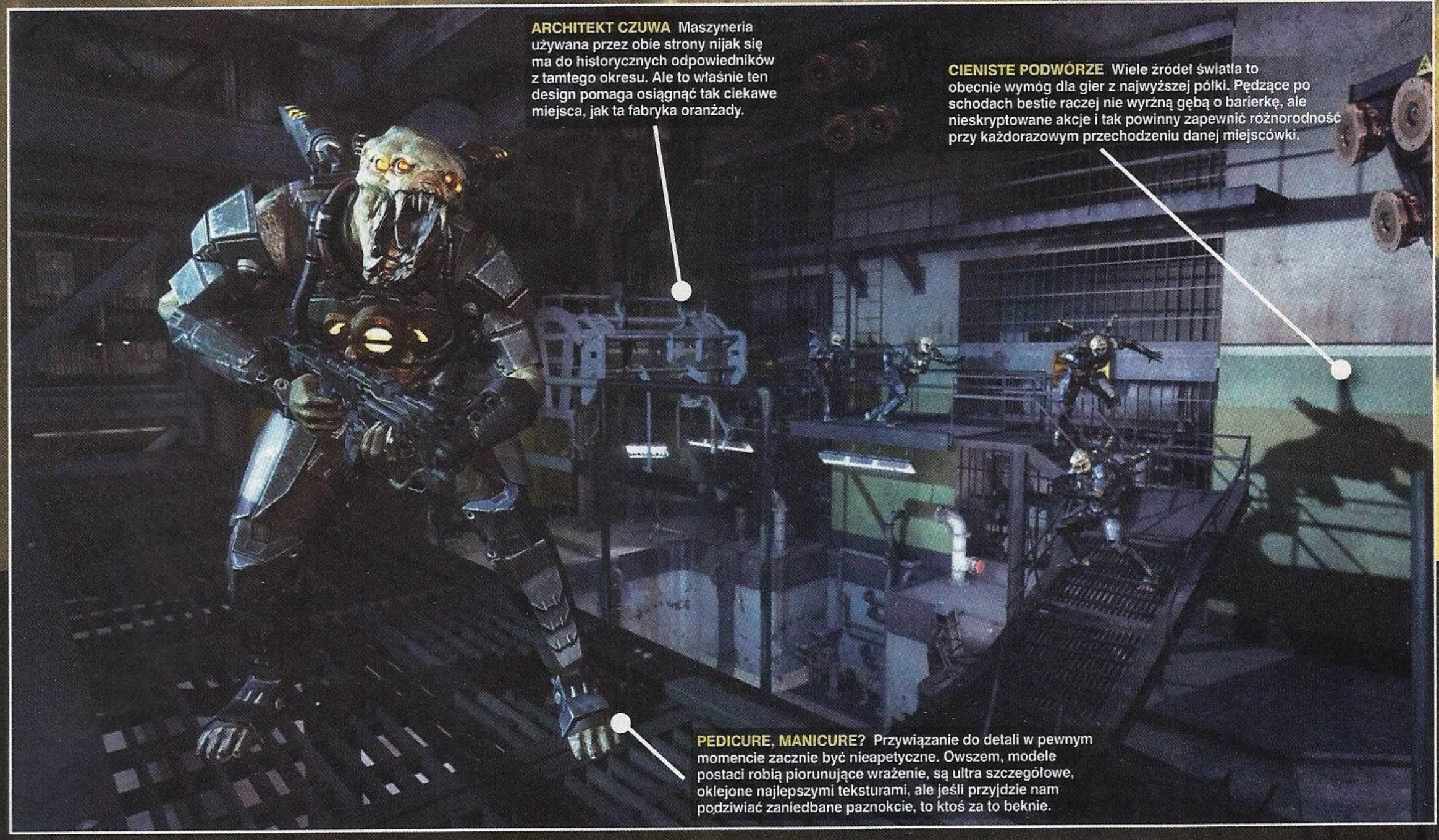
MASTER HALE

Nathan Hale to amerykański żołnierz, prawdziwy twardziel, który nie przepuszcza kobiet w drzwiach i przechodzi na czerwonym świetle. W pierwszej części jego pułk zostaje zaatakowany przez stado robactwa z kosmosu. Hale budzi się jako jedyny, ma mętne oczy, nerwowe odruchy. Niepokojący wyraz twarzy wydaje się niewielką ceną za nadludzkie umiejętności, celne oko, wytrzymałość i regenerujące się zdrowie. Tym razem fabuła opowiedziana zostanie w całości z jego perspektywy, a nie – jak w poprzedniku – ustami brytyjskiej agentki Rachel Parker. Akcja zaczyna się dokładnie w tym samym miejscu, gdzie się skończyła. Nathan pojmany przez tajemniczych gości nie stawia oporu, ale transportujący go samolot zostaje strącony nad Islandią. Miejscem docelowym miała być tajemna baza wojskowa, w której rozwijany jest program Sentinels. Hale to nie jedyny gość, który oparł się wirusowi. Co sprawia, że organizmy niektórych ludzi potrafią zwalczyć pasożyta i nie dopuścić do dalszej infekcji i mutacji?

Zakończenie R:FoM zwiastowało rychły koniec Chimer. Wyspy Brytyjskie zostały oswobodzone, zniszczenie uli i żyjących w nich aniołów zabiło jednocześnie setki tysięcy poczwar w jakiś sposób powiązanych w jedną sieć zależności. Oczywiście to nie mogło się udać i teraz to Stany Zjednoczone staną oko w oczy z najeźdźcą. Wróg zaatakuje z dwóch stron, oba wybrzeża jednocześnie. Linia oporu zostaje ustawiona gdzieś w centrum kontynentu, by zepchnąć kosmiczne poczwary do obu oceanów. Przekrój przez większą część USA zapewni duże zróżnicowanie terenu. Kwestią czasu jest wypłynięcie konkretnych szczegółów na temat danych miejsc, ale w ciemno można zakładać, że nie zabraknie naturalnie uformowanych terenów (Wielki Kanion? Góry Skaliste?) i zurbanizowanych miejscówek. Obrona San Francisco to zapowiedziany pewniak. Z perspektywy czasu można powiedzieć, że właśnie takiego zróżnicowania zabrakło w części pierwszej. Pamiętajmy jednak, że silnik napędzający Resistance 2 pokazał już, że doskonale radzi sobie z wielkimi przestrzeniami (R&C), co na pewno zostanie wykorzystane.

KAMPANIA NA 8

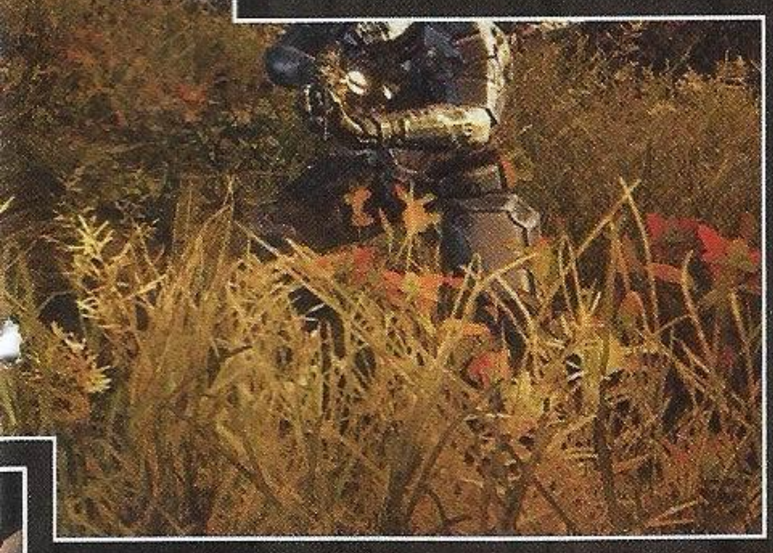
Do tej pory takie wyrażenie oznaczało liczbę misji lub godzin. Insomniacy marzą o zredefiniowaniu podejścia do kooperacji i tym samym zaproponuje odrębną kampanię dla zachwycającej rozmiarami ekipy – ośmiu osób online! Żaden z graczy nie przejmie roli Nathana, każdy wcieli się w innego żołnierza z programu Sentinels z jednej z trzech klas. Wielkie, spektakularne akcje organizowane w ósemkę zapadną w pamięć dzięki takim właściwościom, jak dopracowane SI, czy częściowo losowo generowane fragmenty plansz. Sztuczna inteligencja popracuje w kilku wariantach. W zależności od odległości w jakiej znajdą się oddziały wroga, zachowają się one inaczej. Gdy będą daleko i zauważą nadciągającą bandę, zaczną przygotowania do starcia rozmieszczając się w najlepszych miejscach i postarają się wezwać posiłki. Na bliskim dystansie włączy się

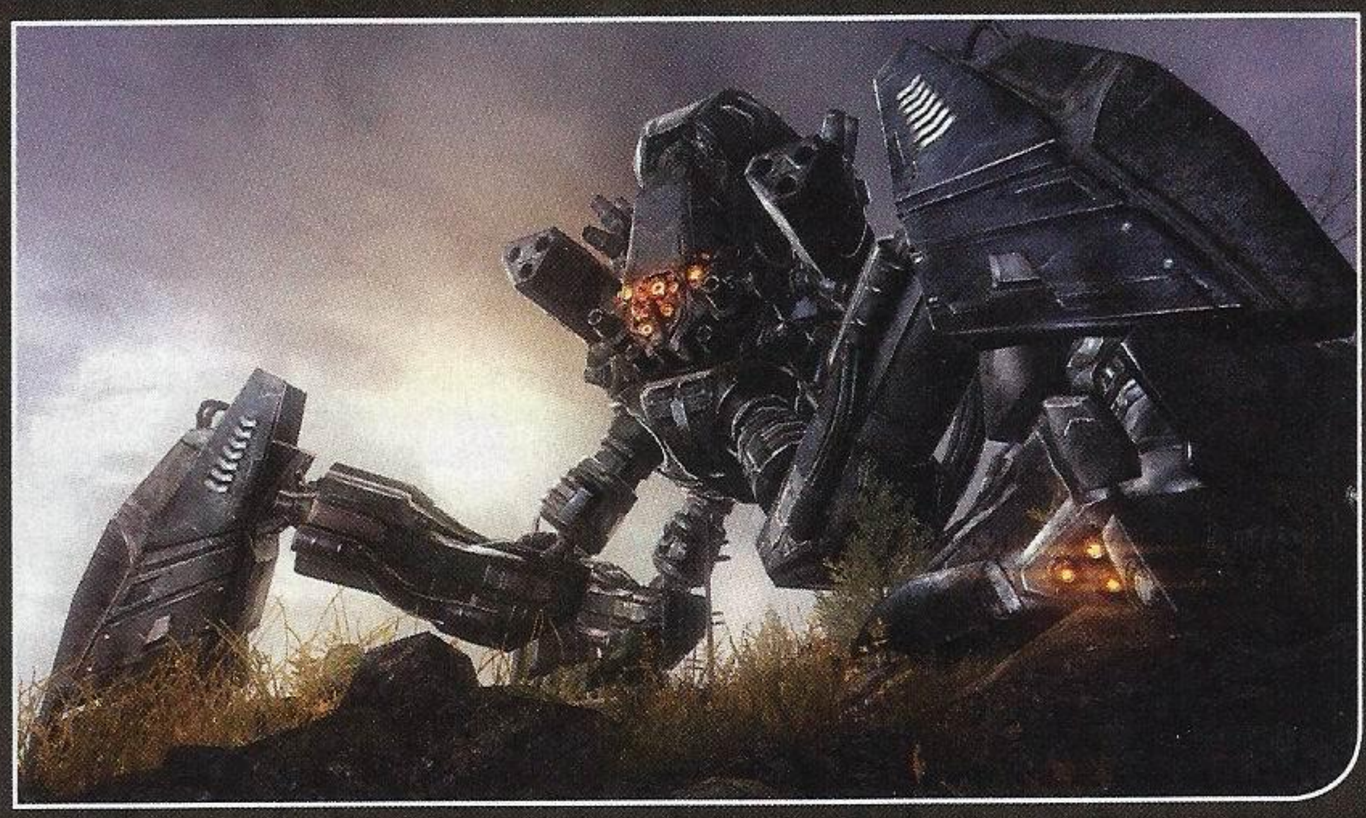


ARCHITEKT CZUWA Maszyneria używana przez obie strony nijak się ma do historycznych odpowiedników z tamtego okresu. Ale to właśnie ten design pomaga osiągnąć tak ciekawe miejsca, jak ta fabryka oranżady.

CIENISTE PODWÓRZE Wiele źródeł światła to obecnie wymóg dla gier z najwyższej półki. Pędzące po schodach bestie raczej nie wyrżną gębą o barierkę, ale nieskryptowane akcje i tak powinny zapewnić różnorodność przy każdorazowym przechodzeniu danej miejscówki.

PEDICURE, MANICURE? Przywiązanie do detali w pewnym momencie zacznie być nieapetyczne. Owszem, modele postaci robią piorunujące wrażenie, są ultra szczegółowe, oklejone najlepszymi teksturami, ale jeśli przyjdzie nam podziwiać zaniedbane paznokcie, to ktoś za to beknie.





□ Siła Chimer to nie tylko wyspecjalizowane jednostki wyposażone w potężne spluwy, ale też potężne maszyny latające, jeżdżące i łażące. Z nowych przeciwników Ted Price wymienił na razie Chameleona. Bydle w zwarciu używa ostrzy, a na odległość ciska metalowymi odłamkami. Wachlarz potworów był niezły, a będzie doskonały. Zróżnicowanie i oryginalne projekty przodują.

im agresor, postarają się osaczyć każdego z osobna, skupić ogień na tych najbardziej osłoniętych.

Na najwyższym poziomie trudności niezbędny będzie odpowiedni do sytuacji dobór klasy wojaka. Wybierzemy spośród trzech: ciężkozbrojnego zabijaki z wielkim karabinem, nastawionego na precyzyjne uderzenia komandosa oraz sanitariusza. Najciekawiej zapowiada się ostatni z nich. Wyposażony w specjalny karabin medyk strzela do wrogów niebieskimi igłami, a gdy napełni się widoczny pasek, alternatywny ogień wystrzeliwuje czerwone pociski lecznicze, poprawiające stan zdrowia kolegów z oddziału. Właśnie lekarze będą najczęściej głównym celami zmasowanych ataków, gdyż to ich egzystencja stanowi o być, albo nie być nawet najbardziej napakowanych żołnierzy.

SZEŚĆDZIESIĘCIU CHŁOPA

Poza singlem i kooperacją, jest jeszcze coś, co zapewnia rozgłos Resistance 2 na długo przed premierą. Ted Price, szef Insomniaków, snuje wizję o multi, które na konsolach jeszcze nigdy nie było tak wielkie. Sama liczba pobudza wyobraźnię, ale i zasiewa pewien niepokój. Jak w dwóch drużynach po trzydziestu żołnierzy zachować ducha współpracy? Sposobem jest podzielenie walczących na kilka mniejszych jednostek (od czterech do ośmiu zawodników), a kluczem dobra komunikacja między nimi. Mapy pomyślane są w ten sposób, by skupiać akcję na kilku newralgicznych miejscach. To w nich decydować się będą losy starć.

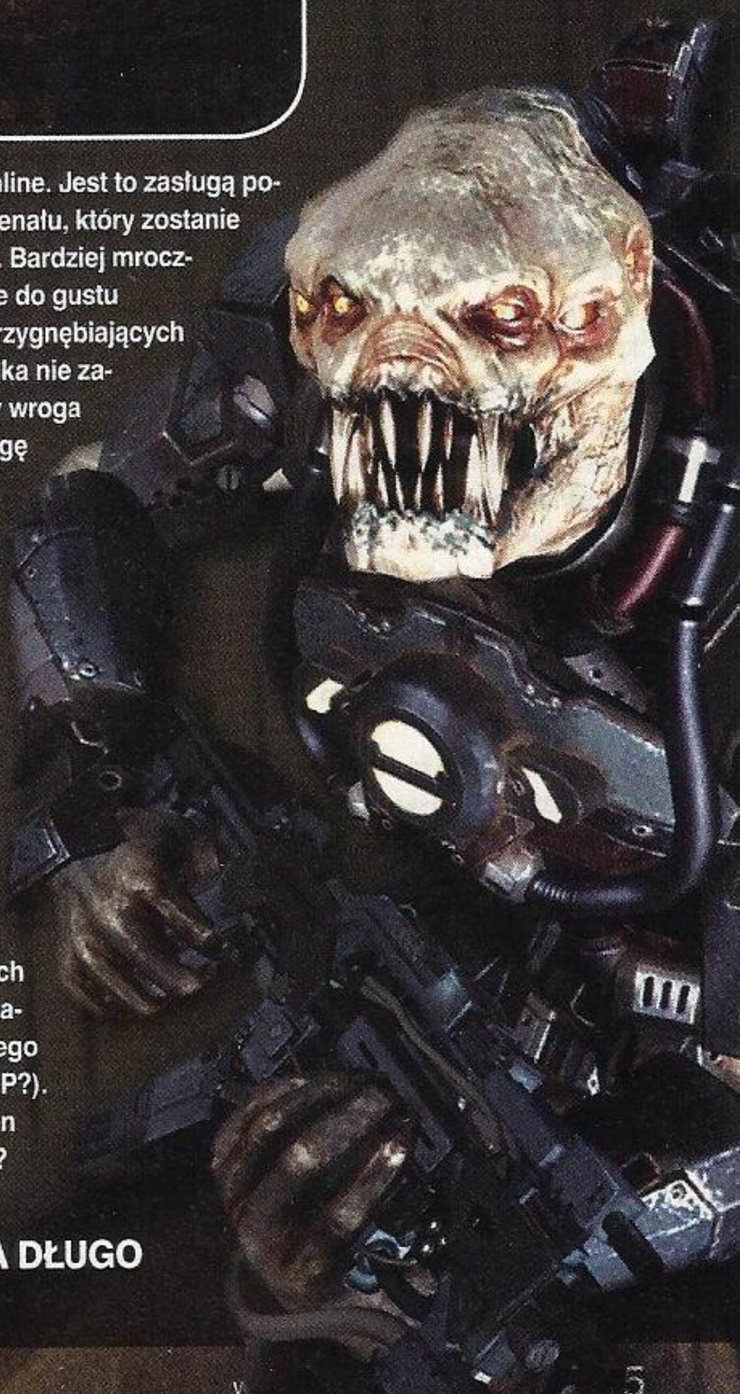
Dedykowane serwery zapewnią płynność rozgrywki i błyskawiczne wyszukiwanie odpowiednich meczy. Komunikacja głosowa również powinna zostać wywindowana na nowy poziom – jakość rozmów telefonicznych. Robi wrażenie? Z kolei myresistance.net to oczywiście chęć walki z Bungie.net, czyli śledzenie wszystkich statystyk i utworzenie internetowej społeczności wokół strzelaniny. Już pewne jest tworzenie klanów oraz zaawansowane opcje wyszukiwania interesujących potyczek. Nowe bronie i potężne mapy na pewno pogłębią doznania sieciowe.

RESISTATION 3

Praca z tak skomplikowaną i wymagającą maszyną, jak PlayStation 3, nie należy do zadań dla mięczaków. Insomniacy blisko współpracują z innymi studiami first-party (chociażby Naughty Dog), wymieniają się z nimi technologiami, dzielą sztuczkami koderskimi. Na pierwszych materiałach w wysokiej rozdzielczości zaprezentowano niesamowicie bogate w szczegóły modele Chimer oraz zwaliste roboty kroczące znane już z oryginału. W porównaniu do tego, co widzieliśmy jeszcze rok temu, mowa jest o skoku co najmniej o jedną generację oprogramowania. Animacja bestii była niezła, ale brakowało kilku szlifów. Teraz już wiadomo, że również w kwestii fizyki nie będzie kompromisów. Każda kolejna produkcja tworzona z taką pompą wyłącznie na PS3 pokazuje, że konsola jest istnym monstrum, a jej pełne opanowanie może zająć developerom długie lata.

Resistance jest mocną marką. Fall of Man sprzedał się w ilości przekraczającej dwa miliony sztuk. Jasne, jest to zasługą wrzucania gry do kartonów z konsolami, ale z drugiej strony – czy gdyby była ona słaba, ktoś by ją tak długo męczył? Nawet dziś bez problemu można znaleźć chętnych do meczy online. Jest to zasługą pomysłowego i oryginalnego arsenału, który zostanie poszerzony o kolejne zabawki. Bardziej mroczny klimat na pewno przypadnie do gustu wszystkim wielbiącym się w przygnębiających realiach science-fiction. Ta walka nie zapowiada się na zwycięską, siły wroga atakują zewsząd, mają przewagę liczebną. Nathan Hale ma przed sobą trudne zadanie. Połowa lat pięćdziesiątych to w świecie Resistance decydujący okres w historii gatunku ludzkiego. Obstawiamy, że wokół tego właśnie zagadnienia rozwijać się będzie kampania reklamowa. Microsoft pokazał, że przy takiej okazji łatwo popaść w przesadę i patos. Czy Sony nie przesadzi?

Strzelaniny FPP na konsolach w 2008 roku przejdą dużą zmianę i pójdą w kierunku masowego strzelania (Massive Online FPP?). A Resistance 2 poprowadzi ten korowód. Kto ich przelicytuje? Kiedy pęknie setka? ■■



POZA SINGLEM I KOOPERACJĄ, JEST JESZCZE COŚ, CO ZAPEWNIA ROZGŁOS RESISTANCE 2 NA DŁUGO PRZED PREMIERĄ. TO SIECIOWY MULTIPLAYER DLA SZEŚĆDZIESIĘCIU OSÓB JEDNOCZEŚNIE!

N(e)O comments

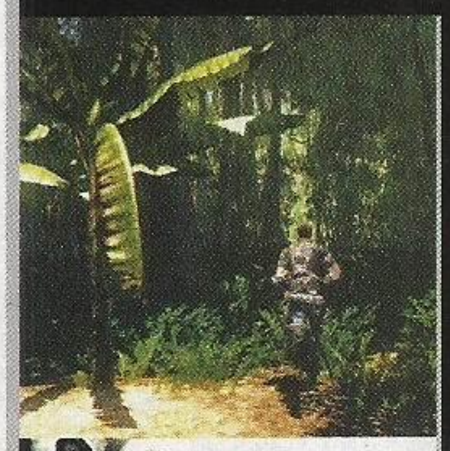
MATT@NEO-PLUS.PL

▶ Sprawa wyglądała tak. Chciałem w tym miesiącu podyskutować sobie z Wami na temat nowego Devil May Cry. Jasne, skończyłem pełną wersję gry (booyaka!), a część z Was zaledwie krótkie, 10 minutowe demo (jest koniec stycznia!), ale chodziło mi bardziej o porównanie wrażeń, niż dyskutowanie nad zawiłościami fabuły. Miało to wyglądać mniej więcej tak – wchodzę na forum N+, wbijam się do działu Devil May Cry 4, wyciskam co lepsze cytaty i dyskutuję z nimi tu, w rubryce N(E)O Comments. Ale wiecie co? Wystarczyło 10 minut, abym zaniechał mojej pielgrzymki. Czytam, że DMC4 nie jest tak next-genowe, jak Ninja Gaiden (litości), bo Dante nie naciska klamki do przechodzenia przez drzwi (naprawdę tak bardzo brakuje Wam klamek?!). Czytam też, że rozgrywka tak naprawdę kojarzy się komuś z okładaniem kijem worków z ziemniakami, więc generalnie w ogóle nie warto zawracać sobie tą grą głowy. Było też coś o „kakofonicznych akordach otwierania drzwi" i innych „immersjach". Ludzie, do licha! Przecież kupujecie japoński slasher! A kupując japoński slasher, kupujecie pewne zasady! Ja, biorąc do ręki pudełko z grą, jakoś podświadomie wiedziałem, że ani Dante, ani Nero nie zaczną nagle pracować nad zawiłościami klamek! Wiedziałem też, choć jeszcze nie odpaliłem konsoli, że walka przy ścianie nigdy nie skończy się zablokowaniem miecza o twardy beton. To jest gra o siekaniu demonów i radość płynąca z sieczki musi być na pierwszym planie! Równie dobrze mógłbym napisać (co zresztą nie będzie jakoś strasznie mijało się z prawdą), że w Gears of War dobijała mnie powolna animacja wywarzania drzwi. Dobijały mnie niezrozumiałe zasady cięcia Locustów piłą od tyłu. Dobijały mnie niezniszczalne elementy otoczenia i kuloodporne szyby. Wiecie do czego zmierzam, prawda? Łatwo jest się doczepić, a jak będę uparty i nie będę miał co robić z wolnym czasem, to argumenty będę mnożył tygodniami i nikt mi nie wmówi, że Gearsy są takie ekstra, białe jest białe, a czarne jest czarne.

▶ Śmieszą mnie w ogóle kłótnie na temat fajności gier. Wchodzi na forum jakiś gość i pisze, że takiej animacji nie widział na konsolach, jak żyje. Za moment wejdzie na to samo forum drugi gość i przypomni mu, że takie tekstury były 10 lat temu na PSX, że bohater rusza się ciągle tak samo, a klamek jak nie było, tak nie ma. I do czego to prowadzi? Nagle któryś z nich zmieni zdanie? Nie. Chodzi o to, żeby zawsze tam, gdzie jest kilka entuzjastycznych opinii, pojawił się ktoś, kto wyleje kubeł zimnej wody. Po co? Bo tak najwidoczniej trzeba. Ja rozumiem krytyczne teksty na forum Capcom, albo na prywatnym blogu Kobayashiego. Napisanie tam, że Dante powinien zginąć, kiedy na pełnym gazie wbiega w ścianę, może przynieść jakieś konkretne efekty. Napisanie polskiemu Bolkowi, czy innemu Jasiowi, że niepotrzebnie podnieca się grą, jest głupi, ślepy i nie widzi prostych immersji (co za słowo...) jest takie bardzo nasze. Do czego prowadzi? Do kłótni, a tych najzwyczajniej w świecie nie chce mi się czytać.

▶ Dla mnie DMC4 to promyk nadziei. Ale nie w dziedzinie japońskiej slasherki (o nią jestem spokojny), ale w japońskich grach w ogóle. Być może się mylę, ale to jest pierwsza gra na PS3 „made in Japan", która naprawdę dobrze wygląda i działa. Jeśli uważnie studiujecie zapowiedzi i recenzje japońskich gier, to podobnie jak ja dochodzicie do wniosku, że dla małych, żółtych braci PlayStation 3 to czarna magia. Gdyby Capcom przejął model biznesowy Epic Games, to już wczoraj zacząłby sprzedawać (oczywiście taniej niż UnrealEngine) swój silnik graficzny skośnookim studiom developerskim. Square Enix zapewne odetchnąłby z ulgą i zaczął wreszcie pisać to FFXIII. A przynajmniej przestałby główkować, jak wszystkie te obiecanki o prawdziwości dema z E3 zamienić na grę. ■■

INFO
DEVELOPER: AVALANCHE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, XBOX360



☐ Karkołomne ewolucje na wysokości przyprawiającej normalnych ludzi o zawroty głowy, czy przejmowanie odrzutowca przy prędkości dźwięku – co wybieracie?

JUST CAUSE 2

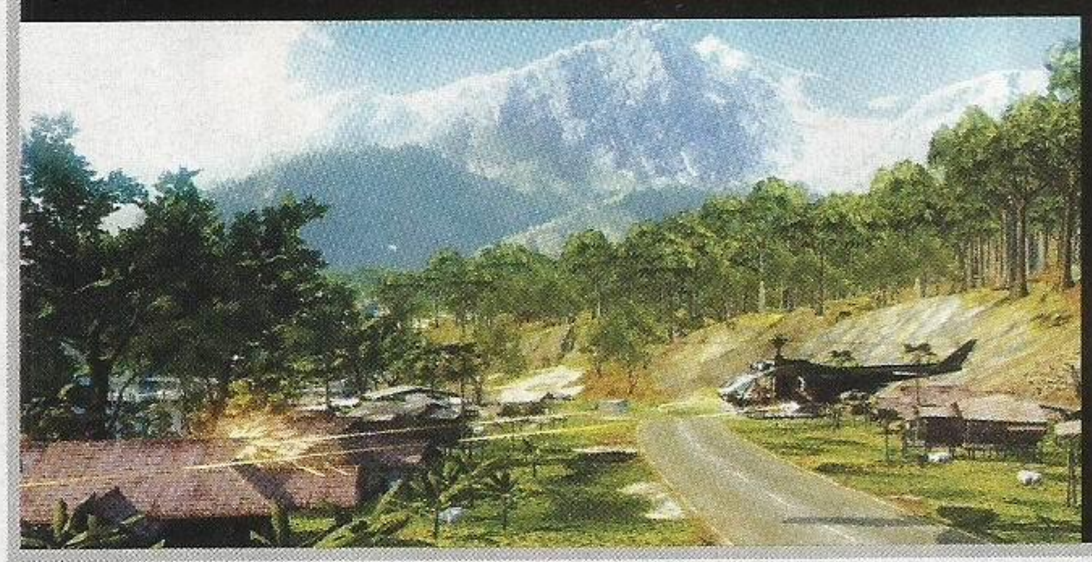
Wiele nie trzeba, wystarczy pretekst

Do czego? Do rozpierduchy, pożogi, zagłady. A do czego niby? Pierwsze Just Cause trafiło do czytników konsol krótko po premierze X360. Gracz wcielał się w w Rico Rodrigueza, wyjętego spod prawa agenta CIA działającego na fikcyjnej wyspie opanowanej przez podłego tyrana. Alternatywą były kartele narkotykowe i ruch oporu. Jako ciekawostkę należy podać fakt, że pierwsza część wylądowała również na PS2 i pierwszym Xboksie, na którym to prezentowała się najbardziej okazale. Kontynuacja pisana jest z myślą o obecnej generacji.

Tysiąc kilometrów kwadratowych. Szczęka ląduje na ziemi. Tym razem to nie tylko wyspa, ale i tereny zurbanizowane, mosty, fabryki, bazy wojskowe. Naturalnie nie obejdzie się bez masy wody w postaci rzek i jezior, a nowością są górskie szczyty z zalegającym na nich śniegiem. Oczywiście na piechotę można zwiedzić i całą galaktykę, ale trwać to może kilka ładnych miliardów lat świetlnych. Z pomocą w eksploracji nadjeżdża, nadpływa i nadlatuje ponad setka przeróżnych pojazdów. Samochody cywilne i militarne, do przewozu osób, kóz i innych towarów, motocykle i quady, wojskowy ciężki sprzęt na gąsienicach, łodzie małe i duże oraz odrzutowce i helikoptery, awionetki i osławiona lotnia – czegóż tutaj nie będzie? Chyba tylko rolek i hulajnogi.

Ogrom terenu niesie ze sobą znaną z poprzedniczki groźbę monotonii. Przykładowo podróż z jednego miejsca w drugie może zająć kilka minut, jeśli agent prowadzi samochód. Co jednak, jeśli auto dachowało, a w pobliżu nie ma cywilizacji? Jedyny środek transportu to popularne „z buta". Jeśli Eidos nie wymyśli jakiegoś telefonicznego zamawiania taksówki ACME, może się okazać, że w JC2 nie ma sensu grać, gdyż jeden błąd kosztuje półgodzinny spacer po pustym lesie.

Ulepszona linka z hakiem pozwoli chwytać się pojazdów z większej odległości. Specjalny wskaźnik chaosu napełniać się będzie, gdy gracz wprowadzi duży zamęt na polu walki. Wcale nie chodzi tutaj tylko o sianie z wyrzutni rakiet w cysterny stojące w rafinerii. Jeśli trzy antagonistycznie nastawione do siebie frakcje co jakiś czas dostaną wsparcie, rozpęta się prawdziwe piekło. Za zarobioną w ten sposób walutę (a kto ją wypłaca? Hades?) Rico zaopatrzy się w jeszcze więcej narzędzi zniszczenia. Demolce otoczenia towarzyszą bardzo wyszukane efekty typu dym i ogień. Just Cause miało swoje wzloty i upadki. Jak poprawią te drugie, to tych pierwszych będzie więcej. Skoki ze spadochronem z pół kilometra na główkę do wody? Takie rzeczy tylko w Just Cause 2. ■■



FINAL FANTASY DISSIDIA

PSP | Hucznego świętowania ciąg dalszy

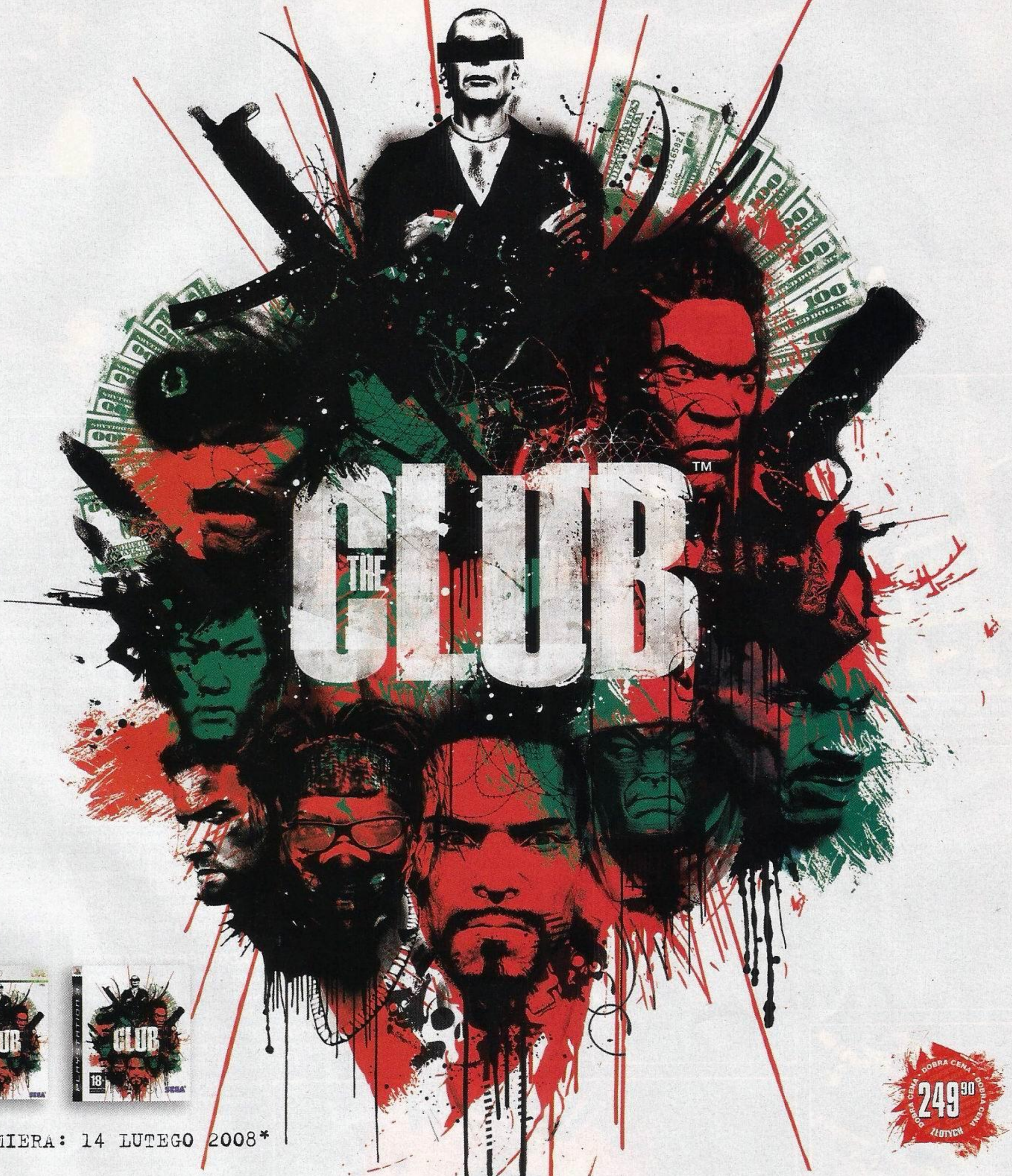
Aż trudno sobie wyobrazić, jakie atrakcje dla fanów serii Final Fantasy przygotuje wydawca z okazji pięćdziesiątej rocznicy powstania. Ciągle obchodzony dwudziesty jubileusz zaowocuje kolejną grą z serii „Kompilacje Final Fantasy". Tym razem chodzi o FF Dissidia na PlayStation Portable. Po zapoznaniu się z ujawnionymi informacjami można śmiało stwierdzić, że zapowiada się kolejna doskonała gra z serii i następny dowód na to, że PSP ma się świetnie, mimo że globalnie rządzi DS od Nintendo.

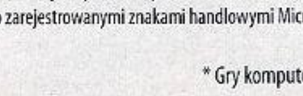
Dissidia to połączenie klasycznej bijatyki z elementami gatunku RPG. Pojedynki toczą się jeden na jednego na specjalnych arenach obfitujących w architektoniczne fanaberie projektantów. Najpewniej gracz stworzy swoją postać od podstaw przypisując jej punkty statystyk i wyjątkowe umiejętności. Magnesem dla fanów jest fakt, że wśród przygotowanych wojowników znajdują się tak kultowe postacie, jak Squall z FFVIII, Tidus (FFX), czy Sephiroth (FFVII). Powrócą też bohaterowie pierwszych części wydawanych przed wiekami na NESa i odgrzewanych również na PSP. System walki opiera się na dwóch rodzajach ataków. Jeden z nich zabiera tzw. punkty Brave określające siłę drugiego z ciosów – zabierającego już punkty zdrowia. Kluczem do zwycięstwa będzie taktyczne myślenie i układanie przebiegu walki w ten sposób, żeby zadawać w odpowiednim momencie najbardziej druzgocące obrażenia. Tytuł zobowiązuje, dlatego też pojawi się pasek specjala EX, który po zapełnieniu umożliwia odpalenie trzęsących całym ekranem nieblokowanych technik magicznych i fizycznych podobnych do limitów z FFVII.

Graficznie Dissidia wygląda wprost niesamowicie. Od razu można zauważyć, że jest to silnik użyty do Crisis Core Final Fantasy VII, ale jeszcze bardziej podciągnięty i dopieszczony. Teraz już bez żadnych wątpliwości mówimy o jednej z najpiękniejszych przenośnych gier. Połączenie zdumiewających efektów, ciekawych walk i wciągającej historii osadzonej w uwielbianych przez wielu realiach nie może się nie udać. Módlmy się o jak najszybsze ogłoszenie niezbyt odległego terminu europejskiej premiery. ■■

PRZED ŚMIERCIĄ NIE UCIEKNIESZ...

MOŻESZ UMRZEĆ PRÓBUJĄC!





PREMIERA: 14 LUTEGO 2008*

THE CLUB TO TAJNA ORGANIZACJA, KTÓRA ZRZESZA POTĘŻNYCH, BOGATYCH I NAJBARDZIEJ ZDEGENEROWANYCH LUDZI NA ZIEMI. DAJE IM ROZRYWKĘ, KTÓREJ ISTOTĄ JEST BRUTALNA WALKA NA ŚMIERĆ I ŻYCIE. WEJDŹ DO PODZIEMNEGO KRĘGU I ZOSTAŃ NAJLEPSZYM ZAWODOWYM ZABÓJCĄ ŚWIATA!

18+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

Games for Windows

onet.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

BIZARRE CREATIONS

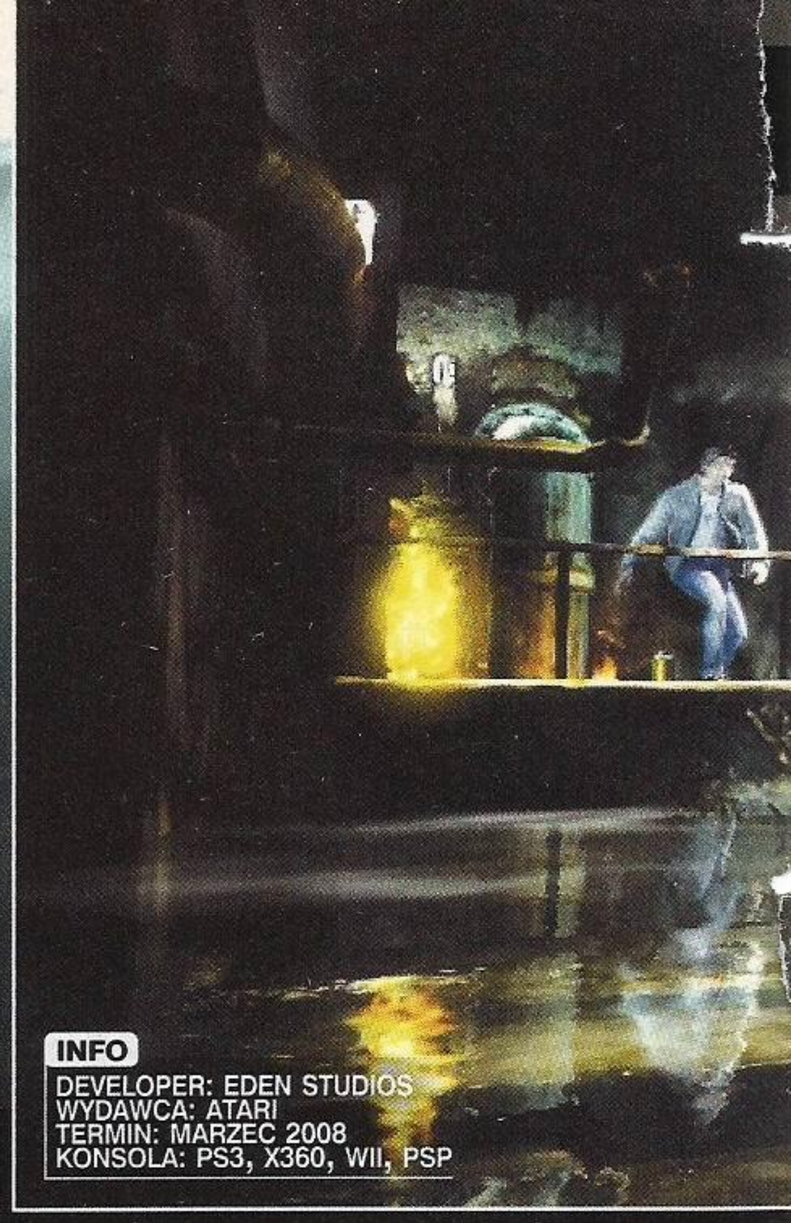
SEGA www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, loga SEGA i The Club są zarejestrowanym znakiem handlowym SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. „2", „PLAYSTATION" i „PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, oraz loga Xbox, Xbox 360, i Xbox są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Windows i przycisk Start Windows Vista są znakami handlowymi grupy Microsoft. „Games for Windows" i przycisk Start Windows Vista użyto zgodnie z licencją Microsoft.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

ALONE IN THE DARK

Tajemnicze moce zawładnęły Central Parkiem



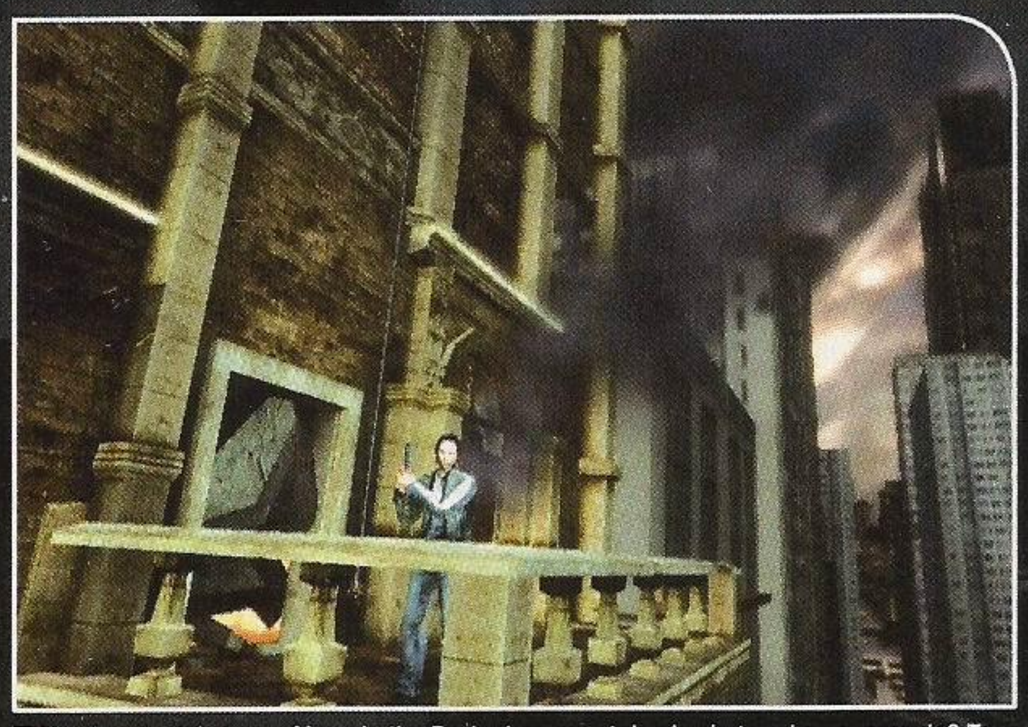
INFO
DEVELOPER: EDEN STUDIOS
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: MARZEC 2008
KONSOLA: PS3, X360, WII, PSP

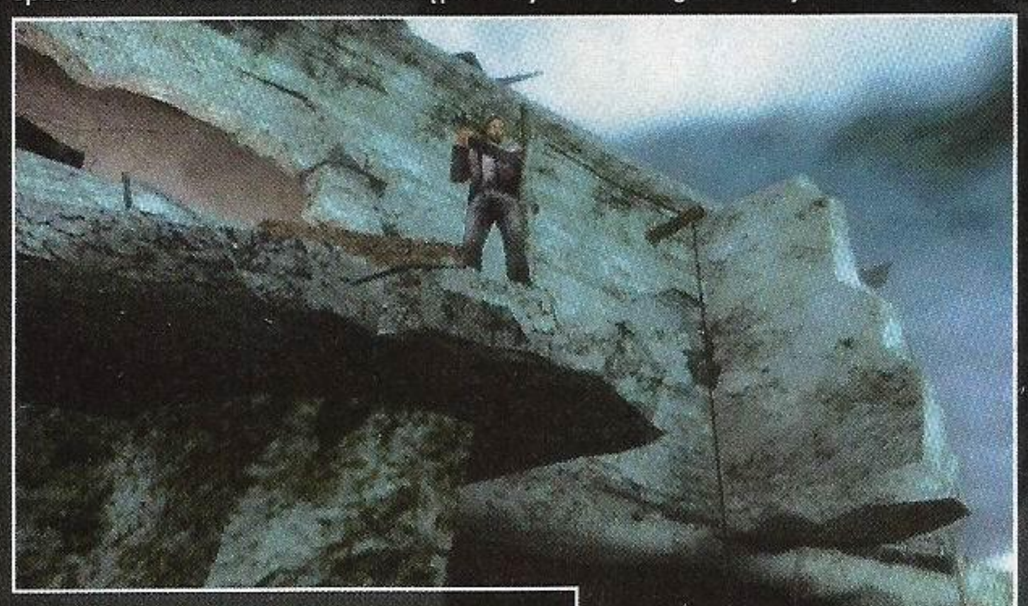
Aż dziw, że nikt nie dzwoni po Łowców Duchów... Jednak zamiast dzielnej ekipy nieudaczników sprawy w swoje ręce bierze prywatny detektyw Edward Carnby. Już na samym początku pojawiają się wątpliwości i robi się zagadkowo. Koneserzy gatunku horrorów z pewnością pamiętają pierwszą część „Samego w ciemności", która trafiła na rynek w 1992 roku. Wtedy też branża mogła obcować z Edwardem po raz pierwszy, rozwikłując zagadki z 1920 roku. Od wydarzeń z tej pamiętnej gry minęło ponad osiemdziesiąt lat. Eden Studios zapewniają, że w piątej odsłonie wcielić się przyjdzie w tego samego Edka. Podróże w czasie? Hibernacja? Sok z gumijagód?

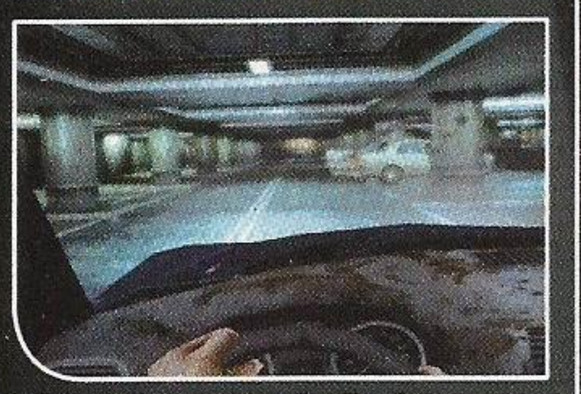
HISTORYJKA

To proste. Jest sobie takie duże pole, bagna, gęste knieje. Ludzie postanawiają zrobić z tego oazę spokoju wewnątrz rozrastającego się miasta, miejsce spotkań przedstawicieli wszystkich klas społecznych, płuca aglomeracji. Wychodzi 341 hektarów. Na terenie Central Parku jest Żółwi Staw, posterunek policji, placówka szpitalna, do tego długaśne kilometry ścieżek, dróżek, kilka mostów, zoo – miasto w mieście, jak mawiają niektórzy. Jak najwierniejsze oddanie tego ciekawego miejsca jest priorytetem dla programistów. Wszystko wskazuje jednak na to, że okoliczne wieżowce również znajdą się w samej grze, ale to właśnie park jest głównym miejscem akcji, otwartym dla gracza. W każde widoczne miejsce da się dotrzeć, przejść przez wszystkie drzwi. Dopiero niewidzialne ściany albo naturalne przeszkody uniemożliwią podróż poza opracowany teren. Taki los. Ponad półtora tysiąca zdjęć posłużyło do przeniesienia Central Parku do świata AitD, więc mało wiarygodnie być nie może.

Jest ciemno i nie wiadomo do końca skąd na środku parku pojawia się dziwaczna konstrukcja, ni to ze skały, ni drewna, czy metalu. Robi się naprawdę nieprzyjemnie, kiedy ludzie zamieniają się w potwory, zwierzęta zamieniają się w zwierzęce potwory, a potwory robią się jeszcze bardziej potworne.

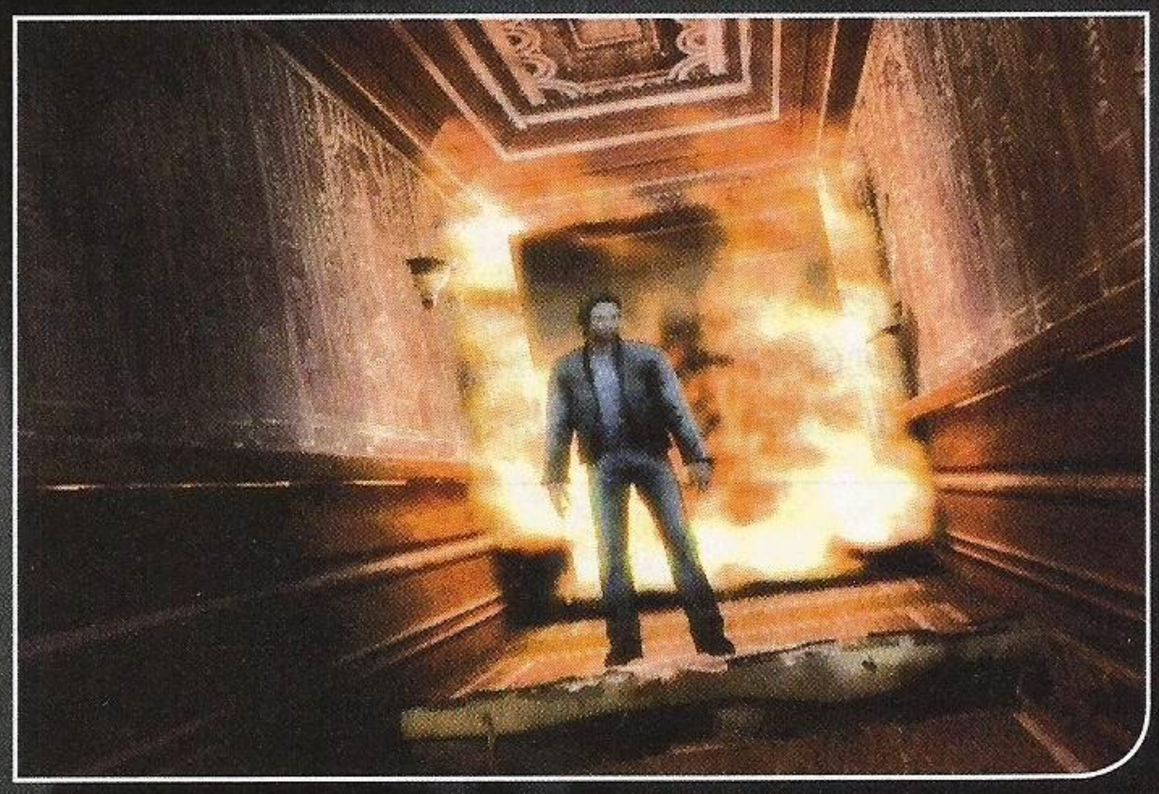






□ No akurat z tej strony Alone in the Dark nie prezentuje się zbyt parkowo, prawda? To właśnie jest szeroko rozumiana wolność i otwartość terenu. Wspinaczka jako jeden ze sposobów na dotarcie w trudno dostępne miejsca? Dlaczego nie. Oby nie za wiele.

□ Pojazdy obsługuje silnik z Test Drive: Unlimited, a zatem wszystko powinno być na miejscu. Screeny na tej stronie w formacie 4:3 pochodzą z wersji na Wii.



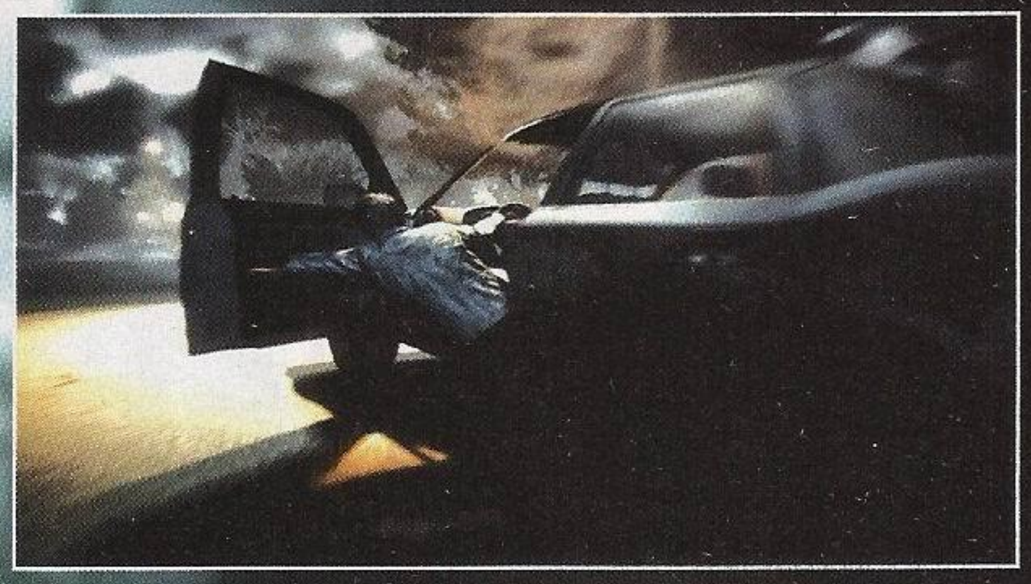
CO TAKIEGO?

Jak krew z nosa sączyły się informacja odnośnie tej produkcji. Masa nieścisłości otaczała sposób dystrybucji, formę zabawy, bohatera, przynależność gatunkową, datę premiery... Teraz się powyjaśniało. Po pierwsze, Alone in the Dark jest pełną grą dostarczaną na płycie i wkładaną do konsoli. Przed kilkoma miesiącami było głośno o tym, jakoby kolejne „odcinki" opowieści ściągało się z sieci. Bzdura, błąd gdzieś w tłumaczeniu. Chodziło o to, że akcja AitD podzielona jest na kilkudziesięciominutowe części, a sposób jej podziału przywodzi na myśl znane seriale typu „M jak Młodość" czy „Lost". Na początku każdej z nich na ekran wskoczy krótkie podsumowanie poprzednich wydarzeń, a na koniec – zapowiedź następnego odcinka. W ten sposób każdy będzie na bieżąco z akcją, nie przegapi żadnego wątku, będzie można zostawić grę na kilka dni i wrócić do niej bez większych przeszkód od razu zagłębiając się w jej świecie. Brzmi bardzo oryginalnie i trudno ukrywać pewne podekscytowanie. Jeśli koncepcja się przyjmie, to kto wie, czy nie zostanie skopiowana dalej, nawet przez największych bonzów branży.

Struktura otwartego świata zawsze jest mile widziana, ale dopiero to, jak on funkcjonuje, decyduje o tym, czy eksploracja sprawia radość, czy nie. Wiadomo, że kamera będzie podążała za bohaterem lub umiejscowi się w jego oczach. Wtedy też lewa gałka odpowie za ruchy postaci, a prawa pokieruje... jej prawą ręką.

MACGYVER PO OMACKU

Twórcze używanie wszystkiego, co popadnie, stanowi klucz do przetrwania. Silnik napędzający AitD (tak – bez numerka – to chyba teraz taka moda, żeby znane tytuły nie straszyły cyferką lub podtytułem) zapewnić ma olbrzymią dowolność przy tworzeniu ekwipunku. Każde dziecko wpadnie na to, by zrobić miotacz płomieni z puszki czegoś w aerozolu i zapalniczki. Stworzenie poważniejszych argumentów zajmie odpowiednio więcej czasu i kreatywnego myślenia. Teraz jeszcze jedna bardzo ważna sprawa – zrezygnowano z przycisku ataku. Nie ma standardowego „fire", ponieważ to gracz określa sposób korzystania z danego kawałka sprzętu. Pamiętajcie – w walce prawa gałka to prawa ręka. Nic nie da wciskanie przycisku, jeśli chce się wyprowadzić cios. Trzeba pewnie mocno zamachnąć się gałką, a na ekranie akcję tę odda swoimi ruchami Edzio uderzając trzymanym przedmiotem. Interakcja z otoczeniem idzie jeszcze kilka kroków dalej. Dzięki silnikowi Havok możliwe są takie akcje, jak wyważanie drzwi. Drewniane rozsypią się w drzazgi, a metalowe poważnie wygną, nim ulegną. Gdy woda w zalanym holu będzie zbyt naładowana elektrycznie, wystarczy przewód przykleić taśmą w taki sposób, by do niej nie zwisał – podobnych motywów ma być masa i mają one wyznaczać nowe standardy.



☐ Trzeba mieć naprawdę dużo odwagi, żeby przy ośmiu dyszkach na liczniku wysiąść z samochodu. Akcja pokazana jest ze świetnie umiejscowionej kamery, co nadaje scenie dramatyzmu i dynamiki. Ciekawe, czy znajdą się też sytuacje typu: w trakcie jazdy gaśnie silnik, blokują się drzwi, a na tylnym siedzeniu...

DO GAŚNIC! Ułożenie nowych drzwi wejściowych z połamanych fragmentów nie raz uratuje bohaterowi życie. Oczywiście porozrzucane elementy trzeba skleić za pomocą piany z gaśnicy. A może tu chodzi o ugaszenie ognia, by przejść dalej? Nie, to by było zbyt proste. Banalne wręcz.

NOGAWKA SIĘ PALI?! Żywioł łatwo się rozprzestrzenia, gdy panują ku temu odpowiednie warunki. Całe szczęście krawiec, do którego chodzi Edward, doskonale radzi sobie z modnym kreacjami wykonanymi z azbestu. Ognioodporne obuwie z huty rządzi.

OGIEŃ ŚWIĘCONY

Dużą rolę odegra ogień i podatność środowiska na jego żarłoczność. Wszystko, co w rzeczywistości mogłoby się zapalić, zapali się i w grze. Ogień będzie nierzadko zarówno ważnym sprzymierzeńcem, jak i śmiertelnym niebezpieczeństwem. Każdy obiekt trawiony płomieniami po pewnym czasie zamieni się w popiół, zgliszcza, albo chociaż odkształci się w naturalny sposób. Podpalone krzesło, czy stół przewrócą się; gdy przepali się noga, od płonących firanek zajmie się tapeta. Jeśli jakieś ważne miejsce znajduje się za ognistą ścianą, trzeba przestawić sposób myślenia na strażaka. Rozgrzane powietrze prezentuje się wyśmienicie, a zwęglone zwłoki pokrak – sugestywnie. Eksplozje spowodowane nagłym dostaniem się tlenu do pomieszczenia robią niekulawe wrażenie, sypiące się elementy otoczenia również. Od strony technicznej ogień wygląda bardzo dobrze. Tak samo, jak szczegółowo wykonane i naturalnie animowane postacie. Sam Carnby ma fachowe blizny na twarzy i nierówny zarost.

PARK JURAJSKI

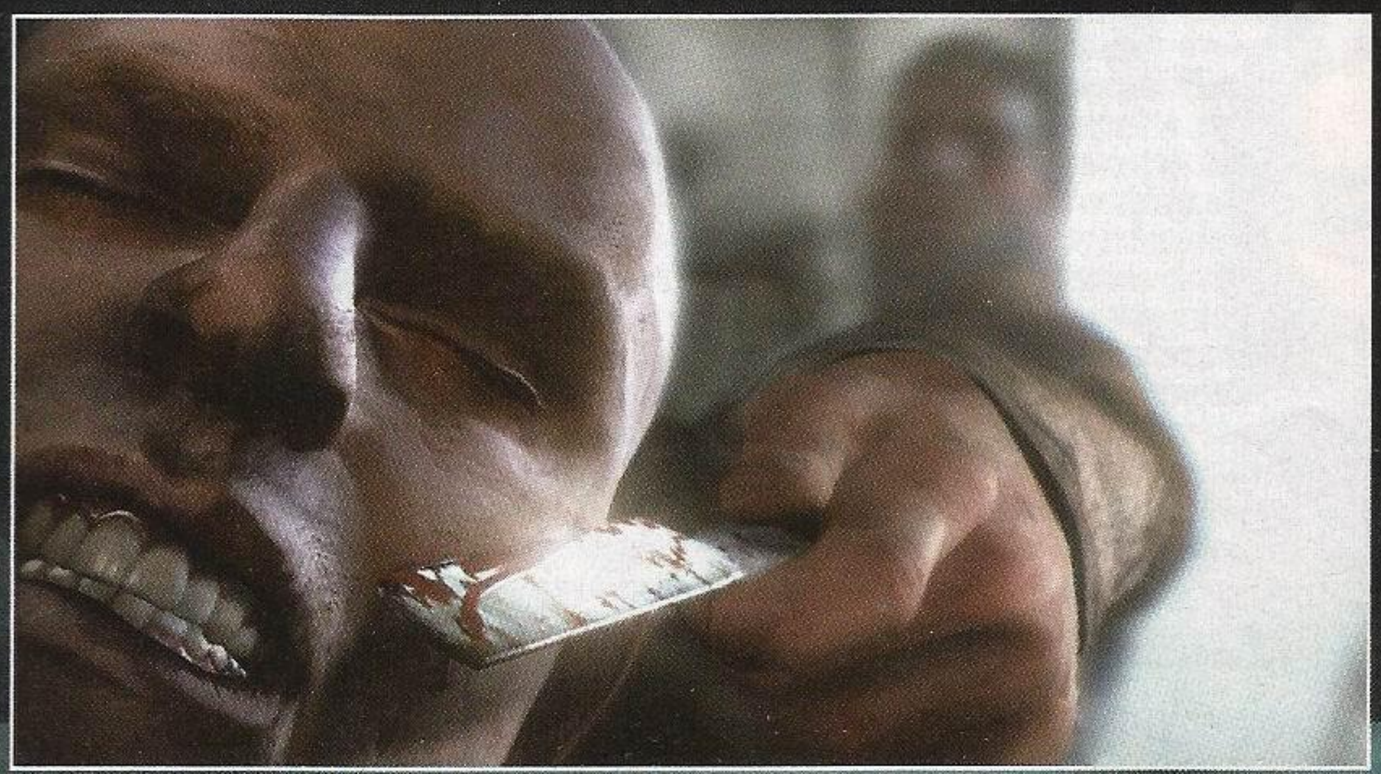
Fani samochodówek z pewnością kojarzą Eden Studios z ich poprzednią produkcją – Test Drive Unlimited. Nieco dziwnie brzmi umieszczenie pojazdów w horrorze, ale po zobaczeniu jednego z patentów dajemy zielone światło. Wyobraźcie sobie... Gęsta ciemność rozświetlana sporadycznymi latarniami, które z powodu przerw w dopływie prądu mrugają, jak stroboskop na ostrej potańcówce w remizie. Carnby biegnie co sił w nogach w kierunku parkingu. Dopada do pierwszego pojazdu, wbija w bak śrubokręt, a benzyna zaczyna ulewać się ciurkiem. Otwarcie drzwi to pikuś, ale odpalenie bryki bez kluczyków... filmowy patent ze spięciem dwóch przewodów działa i w grze. Rozpędzona osobówka zostawia za sobą cienki pasek bezołowiowej. Edward wyskakuje z pojazdu, podnosi się, otrzepuje spodnie i rzuca w strużkę zapalniczkę. Fura wbija się w kilka pokrak, a po chwili eksploduje wstrząsając całą okolicą. Akcje tego pokroju pompują do żył masę adrenaliny. Pamiętać należy przy tym, że Alone in the Dark ma wciąż przede wszystkim straszyć. Nie zabraknie mrożących krew w żyłach akcji rodem z Silent Hill, przedzierania się mrocznymi korytarzami, zwiedzania przerażających miejsc, walk z wymyślnymi potworami.

ALONE IN THE DARK MA WCIĄŻ PRZEDE WSZYSTKIM STRASZYĆ. NIE ZABRAKNIE MROŻĄCYCH KREW W ŻYŁACH AKCJI RODEM Z SILENT HILL, PRZEDZIERANIA SIĘ MROCZNYMI KORYTARZAMI...

WIADOMA NIEWIADOMA

Zabawy z fizyką świata, odpowiedni nastrój i ciekawa historia z pewnością nie pozwolą oderwać się od konsoli. Wszyscy fani grywalnej grozy z pewnością patrzą zachłannie w stronę Alone in the Dark. Nie powinni się rozczarować. Premiera odbędzie się albo już w marcu, albo dopiero we wrześniu. Do chwili oddania tego numeru N+ do druku na stronie wydawcy wciąż widniała data „marzec 2008", więc być może już za miesiąc... ■■

☐ Przeciwnicy to tajemnica. Możliwe, że autorzy zagrają na starym, dobrym, sprawdzonym sposobie, że najbardziej boimy się tego, czego nie widać? A być może zatrudniono maszkary, jakie nie śniły się najbardziej bojaźliwym króliczkom? Jacy by oni nie byli, ulegną bogatemu arsenałowi składającemu się nie tylko z broni palnej, ale i miotanej, a nawet tłuczonej. Tłuc gościa, jak schabowego niedzielnym rankiem – o tak!



☐ Z lewa – jeden z pierwszych artworków zwiastujących nadejście AitD. Co można z niego wywnioskować? Że brzytwa będzie jedną z broni. Sherlock Holmes byłby dumny z takiej dedukcji. U góry za to las. Mroczny, skąpany w gęstej mgle. Jeśli z wrażeniami wzrokowymi zgrają się dźwiękowe, to będzie klimatycznie.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SKLEPOWY WOREK

Jak każdy wie, reklama jest dźwignią handlu. Co ma zrobić sklep, by przyciągnąć do siebie klientów lub chociaż zaznaczyć swoją obecność w sieci? Wystarczy, że poda kilka dat premier, które nijak się mają do planów wydawniczych, do tego na przekór złe platformy i już – burza w szklance kakao (na zimno) gotowa. W tym szczególnym wypadku chodzi o to, że Mercenaries 2, Frontlines: Fuel of War, Haze i Battlefield: Bad Company miałyby zostać poważnie przesunięte, a taki Killzone 2 to już w ogóle wylecieć na następny rok. Dobra wiadomość jest taka, że Splinter Cell: Conviction również trafi na PS3 i to razem z wersją PC i X360 – w prima aprilis. O tak, fani tych pozycji musieli zajrzeć na tę feralną stronkę. Wydawcy nie komentują plotek, ale mamy nadzieję, że takie akcje tylko motywują programistów do pracy. Niech dostarczą te gry na czas. Albo szybciej.

IDEALNE PS3

Sony jest świadomego tego, że nie wszystko zagrało na premierze i jakiś rok po niej. PS3 wydawało się wyprzedzać rynek, przyszło za szybko, z niewykorzystanym potencjałem zalegając na półkach, z brakami w oprogramowaniu. Teraz już wiadomo, że właśnie nadszedł czas na nadrabianie zaległości i łatanie dziur. Przede wszystkim – dostęp do menu konsoli podczas gry. Bo wiecie, teraz, jak przychodzi wiadomość od przyjaciela, trzeba przerwać zabawę i wyjść do głównego menu (osławiony XMB). Funkcja zapowiedziana jest na 2008, więc czasu zostawiono sobie całkiem sporo. W sieci pojawiły się nawet pierwsze fotki ilustrujące, jak miałoby to wyglądać, niestety Sony ogłosiło, że to ściema. Na punkcie achievementów zwariowała ładna garstka zapaleńców. Przedstawiciele Sony wiedzą o tym i zapowiadają przebicie systemu punktów. Trofea staną w wirtualnym Home, gdzie zaproszeni goście wybałuszą oczy na widok tych najtrudniejszych. Ale i to nie wszystko. Szef PSN Eric Lempel stwierdził, że firma ma jeszcze inne pomysły na wynagrodzenie graczom ich wysiłku. Czy chodzi o pewną formę środka płatności, który poszedłby w ruch przy zakupie dodatków do gier? Być może...

LARRY WRÓCI

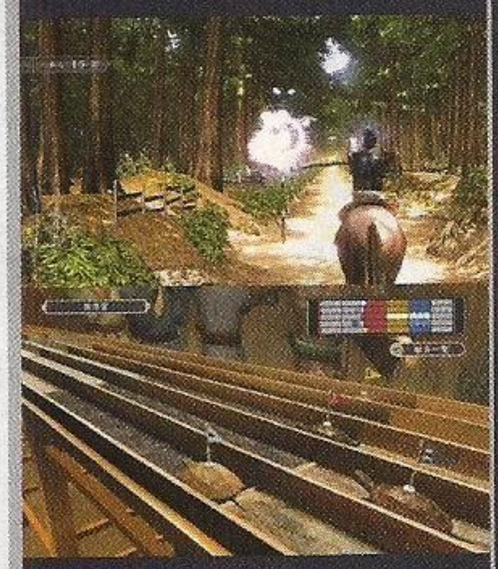
Najbardziej nieudolny, beznadziejny i upadlany podrywacz wszech czasów – Larry Laffer – wróci w glorii rynsztokowego humoru i chwale nabuzowanych testosteronem nastolatków. Na to przynajmniej się zanosi. Sierra zaciągnęła do pracy nie byle kogo, tylko znamienity zespół Team 17, który zasłynął zszarganiem dobrego imienia serii Worms. Zapowiedziano masę przezabawnych gagów, piękne kobiety i dowcipy o niewybrednej tematyce. Leisure Suit Larry: Box Office Bust (cóż za zgrabny tytuł – qsh) opowie nawet historię. Larry znalazł pracę u swojego wujka, który jest producentem filmów. Niestety – został przyłapany na tym, jak próbował przyłapać szpiega (o rany...), który chciał wykraść nieprzyjemne tajemnice studia. Otwarty świat połączony z elementami platformowymi, wyścigowymi, rozwiązywaniem zagadek i całym zręcznościowym kramem trafi na PS3 i X360 prawdopodobnie jeszcze w 2008.

już grane!

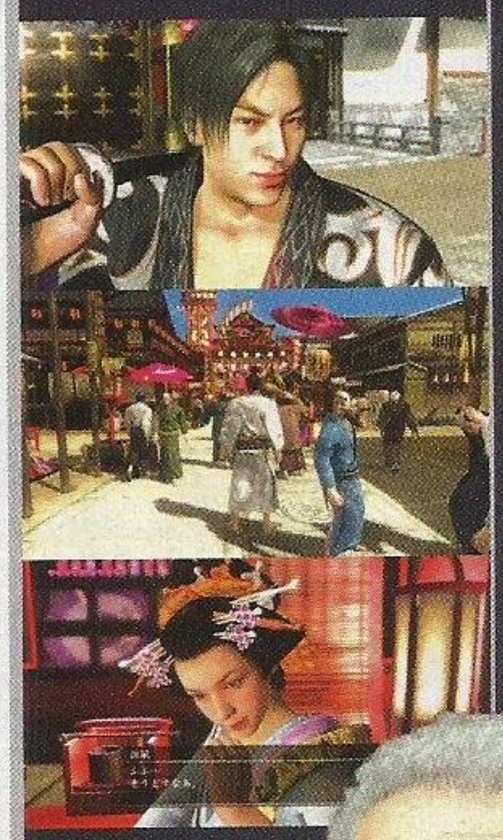
YAKUZA KENZAN

Rikszą i kataną przez całą Japonię

INFO
DEVELOPER: AMUSMENT VISION
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: NIEZNANY
KONSOLA: PLAYSTATION 3



Mini-gry i inne liczne formy zabawy były mocnym punktem pierwszych dwóch części Yakuzy. Tym razem jest okazja prześledzić rozrywki siedemnastowiecznej Japonii.



Nie brakuje też rozmów z gejszami, które prowadzą – bądź nie – do późniejszej satysfakcji młodego samuraja. O tym, jak mu idzie konwersacja informują serduszka w lewym górnym rogu ekranu.

Wiecie, że najwięksi fani Shenmue mają w swoich kolekcjach nawet repliki zegarka, który nosił bohater tej jednej z najdroższych produkcji w historii? Wiecie też z pewnością, że ich połamane serca wyczekują trzeciej części, jak pracownik szpitala wyczekuje podwyżki. W 2006 roku na PS2 pojawiła się Yakuza, która dla wielu była duchowym spadkobiercą przygód Ryo. Gracz wcielił się w rolę Kazumy Kiryu i wchodził w bardzo bliskie kontakty z organizacją przestępczą, której nazwa dała dziecku Segi tytuł. Yakuza wyszła w Europie, a w tym samym czasie w Japonii pojawiła się kontynuacja, która nie opuściła do tej pory swojej ojczyzny. Dlatego też na trzecią część wypada patrzeć nie tylko z uśmiechem na twarzy, ale i z pewnymi obawami, czy aby na pewno dotrze na Stary Kontynent.

W 1605 roku Japonia nie jest zbyt spokojnym krajem. Owszem, Tokugawa Ieyasu zjednoczył kraj i założył dynastię szogunów, ale zbytnia chrystianizacja kraju nie podobała się władcy, który mocno ograniczył kontakty handlowe i społeczne z Zachodem. Właśnie na przełomie szesnastego i siedemnastego wieku dziać się będą wydarzenia, w który sprytnie uwikłany jest główny bohater – Kiryu. Lata jego młodości owiane są tajemnicą. Nieuniknione są jednak wyraźne nawiązania do niej. Oto bowiem kilkuletnia (na oko) dziewczynka imieniem Hiruki pojawia się znikąd w drzwiach domu Kiryu. Niewinnymi oczętami spogląda na niego, uśmiecha się i prosi o przysługę. Dość nietypową, przyznać trzeba. Dziecko mówi, że słyszało o fachu mężczyzny – usuwaniu niewygodnych ludzi – i chce zlecić zabójstwo niejakiego Musashiego Miyamoto. Trudno określić, jakie emocje wzbudza w Kiryu ta wiadomość. Tylko nieliczni wiedzą bowiem, że właśnie pod takim imieniem i nazwiskiem kiedyś się ukrywał.

Jak widać, wątek fabularny może okazać się całkiem zmyślny i zaskakujący. Pierwsza część zasłynęła właśnie z tego, że bez żenady ginęły postacie ważne dla opowieści i bliskie bohaterowi. Po zapoznaniu się z kilkoma osobami z plejady trzeciej odsłony, dojść można do wniosku, że i tym razem będzie podobnie. Nie może zabraknąć starego mistrza, który zatrzymuje atak mieczem chwytając ostrze pomiędzy palec wskazujący i środkowy, jest też siwy gostek przypominający dowódcę wojsk, są piękni i zapewne nieletni wojownicy o twarzach dziewcząt i kolorowych włosach. Wiadomo też, że akcja dziać się będzie w kilku miastach i wsiach. Prezentują się one jak na dzisiejsze standardy bardzo nierówno, żeby uniknąć słowa „słabo". Patrząc na Assassin's Creed widać, jak powinni wyglądać przechodnie, jakie zróżnicowanie panować w architekturze, jakie możliwości stać przed graczem. Zanosi się jednak na połączenie swobodnego zwiedzania terenu, wykonywanie zadań i poznawanie wątku głównego – a wszystko to w sztywnych i przestarzałych ramach z mechanizmami znanymi z PS2. Widać też, że silnik nie jest całkowicie nowy. Twarze postaci na scenkach z pewnością mogą się podobać, ale nie jest to jakość, jakiej spodziewać się należy na początku 2008 roku na tak potężnej maszynie, jaką jest PlayStation 3.

Zastanawialiście się kiedyś, jak to jest, że goście w grach okładają się ostrymi jak brzytwa mieczami, ale na ich ciałach nie widać żadnego śladu? Tutaj, niestety, jest tak samo. Bohater wybija gościa pionowym cięciem w powietrze i szaleje kataną jak Turek szatkujący kebaba. Fontannom posoki nie ma końca, jednak gdy bezduszne zwłoki opadną wreszcie na glebę, nie ma na nich ani śladu posoki czy ran.

TWARZE POSTACI NA SCENKACH Z PEWNOŚCIĄ MOGĄ SIĘ PODOBAĆ, ALE NIE JEST TO JAKAŚ NIESAMOWITA JAKOŚĆ

Oprawa oprawą, oby nie przeszkadzała zbytnio, a tylko rozsądnie obrazowała przygody zabójcy i historię klanów, szogunów i początków Yakuzy. Wiadomo o kilku minigrach, udział w których przyniesie pewne korzyści. Najbardziej interesująco wyglądają wyścigi żółwi i pojedynki węża ze szczurem, ale powrócą też znane gry planszowe oraz przeróżne odmiany kości i kart. Bardzo ciekawie wypada strzelanie do tarcz z łuku podczas jazdy na koniu. Rumak pomoże też podczas przemieszczania się między oddalonymi miejscami na mapie. Liczy się przede wszystkim wyczucie czasu i podzielna uwaga – czasami trzeba się uchylić przed przeszkodą.

System walki wypada tak sobie i średnio mi się spodobał. Jest raczej masherski i mało techniczny, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Jedynie duży wybór oręża przypadł mi do gustu, bo walczyłem nie tylko smukłą kataną, ale i nożem, a nawet wielkim mieczem. Po kontakcie z wczesną wersją grywalnego kodu wiem, że SEGA się znowu zbytnio nie postarała. Silnik jest stary, napotkani przechodnie wyglądają poniżej oczekiwań, animacja postaci to śmiech na pustej sali, wystrój wnętrz i ulice miasta również. Na razie wychodzi na to, że nie ma czego żałować. Jeśli do premiery producent poprawi... wszystko, a przynajmniej większość, to będzie dobrze. A jak nie, to jedynie rozwinięta fabuła zachęci do zabawy. //qsh

ACE COMBAT™6

Fires of Liberation™

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

229,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PO RAZ PIERWSZY NA XBOX 360!

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
Wydane przez BANDAI NAMCO Games Europe SAS
Dystrybuowane przez ATARI Europe SASU
Wszelkie znaki handlowe i prawa autorskie powiązane z producentami, samolotami, modelami, nazwami handlowymi, markami i wizualizacjami wykorzystanymi w tej grze są własnością ich odpowiednich właścicieli i są używane za zgodą
© JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION
© GeoEye
© INTA SpaceTurk
© DigitalGlobe/HitachiSoft

12+ www.pegi.info

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

namco

BANDAI NAMCO Games

ATARI

FAR CRY 2

Afryka widziana z oczu najemnika

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: JESIEŃ 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Najbiedniejszy kontynent globu ziemskiego. Siedlisko wielu nieszczęść, plag, tragedii. Nękany wojnami domowymi Czarny Ląd. Jakby nie spojrzeć na Afrykę, ilu negatywnych słów nie mówić o dyktatorach, zacofaniu, chorobach – wciąż jawi się ona jako atrakcyjny kawał gruntu, który oferuje masę atrakcji turystycznych.

FarCry pierwszy był pokazem możliwości zdolnej ekipy Crytek. Skrywająca tajemnicę tropikalna wyspa porwała wiele spragnionych przygód serc. Druga część powstaje pod skrzydłami UbiSoftu, co od razu kwalifikuje ją do miana „warto mieć na oku". Dość długo wydawca wstrzymywał się z podaniem informacji, że swoją wersję dostaną też konsole PlayStation 3 i Xbox 360.

KILKA ZAŁOŻEŃ

Przede wszystkim – koniec z fantastyką, mutantami, kosmitami. Tym będzie bardzo realnie, bez naginania praw fizyki. Jack Carver jest emerytowanym najemnik, który w niewyjaśnionych (jeszcze) okolicznościach trafia na afrykańską ziemię. Nie jest jasne, kto mu zleca zadania, jaki jest ostateczny cel. Być może kieruje się chęcią zemsty, a możliwe, że to tylko małe safari po atrakcyjnej turystycznie krainie. No dobra, to ostatnie jest raczej niemożliwe. Ilość misji nie jest sprecyzowana, ale wiadomo, że wykonywać je będziemy w dowolnej kolejności i – co dużo bardziej atrakcyjne – w wybrany przez siebie sposób. Zresztą otwartość świata to jeden z najbardziej promowanych elementów, jakie FarCry 2 zaoferuje. Potężny obszar o powierzchni pięćdziesięciu kilometrów kwadratowych zapewni takie cuda wianki, jak spieczona słońcem pustynia, gęsta dżungla oraz trawiaste sawanny z rzadka urozmaicone baobabami, akacjami i drzewami chlebowymi charakterystycznymi dla tych terenów. Autorzy zapewniają całkowitą dowolność w przedzieraniu się przez przygotowane miejscówki. Warto napomknąć, że zgodnie z rozsądkiem pory dnia i nocy zmieniać się będą płynnie i naturalnie następować po sobie. Do sensownej nawigacji posłuży kompas i mapa. Co ciekawe, ponoć pojedynczy skrawek mapy (na oko jakieś 30x30 cm) to raptem jeden kilometr kwadratowy. Czy zebranie całości sprawi, że Jack rozwinie przed sobą cały dywan kartograficzny?

OGIEŃ Z...

Miotacza. Oczywiście. Żadna porządna strzelanina nie może się obejść bez konkretnego arsenału. Panowie z Ubi są tego świadomi, dlatego też przygotowują zacny arsenał pełen poważnych argumentów. Każda wyliczanka musi zacząć się od zwykłego pistoletu, ale na forach poświęconych grze nie brakuje petycji o łuk, więc być może także się pojawi. Podobnie jak kamienie do odwracania uwagi przeciwników. Pustynny Orzeł (czyli słynny Desert Eagle) to kawał spluwy, a trzymanie go oburącz to obowiązek. Potężny karabin maszynowy wymaga dość długiego ładowania warkoczami nabojów, a nieco mniejszy model świetnie radzi sobie na średni dystans nie dziurawiąc za bardzo okolic celu. Znaczy się – celny jest. Logicznym krokiem jest też od-

□ Far Cry 2 to nie tylko nieprzyjaciele. Wśród napotkanych postaci znalazło się miejsce również dla sojuszników. Najemnicy wspomogą amunicją i dobrym słowem na „F".

□ Klimatyczna grafika rozbudza wyobrażnię. Afryka przeniesiona do silnika gry nic nie traci ze swojego klimatu. Takie widoki rozszerzają źrenice.

ZAKAZ PALENIA Fajka na stacji benzynowej nie jest przejawem bystrości palacza. Delikwent na shocie zapomniał o przestrzeganiu zasad BHP i wyleciał w powietrze. Bo chyba nikt nie przypuszczał, że za eksplozją stoi zabłąkana kulka z wielkiej spluwy.

AFYKA DZIKA DAWNO ODKRYTA Otwarta konstrukcja jeepa pozwoli zachwycać się chłodnym wiaterkiem podczas jazdy. Autorzy zapewniają niezapomniane przeżycia i pościgi samochodowe godne gangsterskich filmów akcji. Ostatni taki dobry obraz z akcją w Afryce to... chyba Blood Diamond?

ZWYKŁE NABOJE Ostra amunicja nie może sama w sobie wywołać wybuchu takiej, powiedzmy, beczki z łatwopalną substancją. Nie wierzcie w komercyjne bajki. Żeby taki zbiornik eksplodował, konieczna jest mała iskra, iskierka dosłownie. Na przykład taka z papierosa.

danie w ręce Jacka snajperki. Jej luneta pozwala przyjrzeć się z daleka obozowi przeciwników i z bezpiecznego miejsca zdejmować każdego po kolei. Wyrzutnia rakiet RPG-7 to oczywiście największy kaliber zamieniający drewniane chatki z blaszanymi dachami w kupki drzazg i otrębów przykryte pokrzywioną blachą. A skoro zaczęliśmy z ogniem... Miotacz płomieni to oczko w głowie developerów. Jego zaimplementowanie wcale nie jest takie trudne, ponieważ w dużym uproszczeniu chodzi tylko o dwie informacje dla silnika gry: czy dany obiekt się pali i jak długo. Ciekawe, czy po FarCry 2 ten gadżet na stałe zagości w strzelankach. Byłoby miło. W każdym razie, ogień jest zabójczym żywiołem trawiącym wszystko na swojej drodze, niejednokrotnie stanowiąc zagrożenie również dla bohatera. Nieostrożne obchodzenie się z bronią może spowodować jej przegrzanie. Aby tego uniknąć warto prowadzić ostrzał z głową, zgodnie z przepisami BHP.

Wspomniane chatki w obozowiskach wroga to tylko początek i oczywistość. Pięknie prezentuje się karczowanie lasu z krzaków i gałęzi ostrą amunicją. Kije pękają dokładnie w tym miejscu, w które trafia nabój – tak z ręką na sercu zarzekają się twórcy. Normalne jest też strzelanie przez cienkie ściany i roznoszenie płotów, beczek i innego badziewia w drobny pył. Strzał w skrzynię z nabojami wywoła niezły chaos w najbliższym otoczeniu, kiedy to kule odpalone niewielkim wybuchem zaczną fruwać we wszystkich kierunkach.

☐ Pod koniec ubiegłego roku spotkałem się ze swoim dobrym znajomym, maniakiem gier. Utalentowany programista dostał posadę w niemieckim oddziale Ubi. Ni stąd, ni zowąd opowiedział mi, jak któregoś razu na przerwie w stołówce dostał propozycję pograna po pracy. Na zsieciowanych komputerach FarCry 2 śmigał aż miło; zabawa w multi sprawia masę radości i na pewno będzie mocnym punktem całości. Co ciekawe – mapa była osadzona dokładnie w tym samym środowisku, co pokazywane przy różnych okazjach fragmenty kampanii dla jednego. Ponoć najwięcej radości sprawia zabawa miotaczem płomieni w wysokiej, suchej trawie.

PRZEMINĘŁO Z WIATREM

Kolejną siłą natury, z którą przyjdzie się liczyć, jest wicher, zefir, wiaterek po prostu. Silne podmuchy są w stanie zmusić drzewa do głębokich pokłonów, wprawić chmury na niebie w płynny i szybki ruch. Pola wysokiej trawy zamieniają się w falujące, żółte morza źdźbeł. Hipnotyzujący krajobraz podatny na płomienie. Wiadomo, że płomienie niesione wiatrem potrafią skakać w koronach drzew przenosząc się coraz dalej i niszcząc kolejne zalesione tereny. Pracownicy Ubi zadbali, by nie tylko to wyglądało naturalnie. Dym po wybuchu granatu również jest podatny na działania prądów powietrza.

Skoro o podatności mowa. Wszelkie elementy otoczenia wyglądające na zniszczalne, są takie w rzeczy samej.

APTECZKOM PRECZ

Wyciąganie z ciała metalowych przedmiotów nie należy do rzeczy przyjemnych. Co zrobić, gdy jednak ciało obce wedrze się w dłoń, udo, podbrzusze? Jack ma na taką sytuację specjalne obcążki/szczypce, którymi wyłuskuje naboje tkwiące w organizmie. I tutaj pojawia się pierwsze i w zasadzie jedyna nieścisłość. W swym dążeniu ku realizmowi producenci zrezygnowali z umieszczenia w grze apteczek. Szkoda. Wyobraźcie sobie motyw ze znajdowaniem opatrunków, środków przeciwbólowych, szczepionki przeciwko malarii... a tak, rach-ciach, nabój wyjęty, krew nie płynie i nie zostawia tropów, obrażenia wewnętrzne nie istnieją. Na pocieszenie zostaje blisko sześćdziesiąt animacji „zabiegów" wykonywanych na własnym ciele, od wspomnianego wyjmowania kuli, poprzez gaszenie rękawa, a na nastawianiu zwichniętego ramienia kończąc.

Na razie nie jest jasne, czy Carver dostanie jakieś umiejętności, których nie ma żaden inny bohater. Wiadomo, że podniesie broń do oka, kucnie i pobiegnie sprintem. Być może jego wyposażenie skrywa większe tajemnice. Pojazdy na pewno odegrają ważną rolę w zabawie, będzie ich około piętnastu. Naturalna animacja ich obsługi wypada dobrze, kamera płynnie zmienia swoje położenie przy przechodzeniu postaci zza kierownicy na pakę, gdzie czeka działko stacjonarne. Aż prosi się o opcję kooperacji, ale zapytani o nią przedstawiciele Ubi nabierają wody w usta.

BŁYSKOTLIWIE

Agresywnie działająca sztuczna inteligencja – brzmi dumnie. Wkurzeni żołnierze nie szczędzą ani kul, ani swojego zdrowia, by dopaść intruza. Na prezentacji pokazano szaleńczy pościg samochodowy, gdy kilku najemników zapakowało się do wozu terenowego. Dynamiczna akcja skończyła się dopiero w momencie, w którym wróg zmieniony w żywą pochodnię wypadł z samochodu zalanego płomieniami z miotacza. Ale widok gości szykujących się do szturmu jest jak najbardziej niepokojący i widać, że faktycznie osobny pokój w biurach Ubi pracuje nad ich zachowaniami.

FarCry 2 jest mocną marką i zanosi się na to, że „dwójka" sprosta oczekiwaniom. Odległy termin premiery pozwala zakładać, że wersje konsolowe będą dopracowane. ■■

KONIEC Z FANTASTYKĄ, MUTANTAMI, KOSMITAMI. MA BYĆ BARDZO REALNIE, BEZ NAGINANIA PRAW FIZYKI

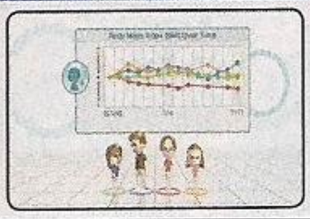
☐ Lotnia, paralotnia lub motolotnia. Ewentualnie spadochron z silnikiem. Tak też przemieszczać się będzie bohater.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Wii Fit	Wii	Nintendo
2	Mario Party DS	NDS	Nintendo
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Wii Play	Wii	Nintendo
5	Final Fantasy IV DS	NDS	Square Enix
6	Professor Layton and Pandora's Box	NDS	Level 5
7	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	Nintendo
8	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
9	Dragon Quest IV DS	NDS	Square Enix
10	Mario Party 8	Wii	Nintendo



▶ **Japończycy odpłynęli w stronę casual-gamingu. Nintendo właściwie mogłoby już nic nie wydawać, Wii Fit, Sports i Play sprzedają się jak świeże bułeczki. Popularnością cieszą się również reedycje hitów Square i Enix. Ktoś jeszcze ma jakieś pytania odnośnie polityki SE?**

USA

1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
3	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
4	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	Rock Band	Multi	EA
7	Halo 3	X360	Microsoft
8	Wii Play	Wii	Nintendo
9	Mario Party DS	NDS	Nintendo
10	More Brain Training	NDS	Nintendo

▶ **Amerykanie ćwiczą palce (Guitar Hero III) i mózgi (More Brain Training). Muzykalni są, a jak jeszcze popracują nad inteligencją... Sony w styczniu nie zarządziło, Microsoftowi udało się powrócić z Halo 3, ale Mass Effect wypadł poza dziesiątkę. Taki to dziwny kraj.**

UK

1	Burnout Paradise	Multi	EA
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
4	The Simpsons Game	Multi	EA
5	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
6	FIFA 08	Multi	EA
7	Ratatouille	Multi	THQ
8	WWE Smackdown vs RAW 2008	Multi	THQ
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
10	New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo

▶ **Multiplatformy FTW! Tak zapewne myślą wydawcy, gdy widzą wyniki sprzedaży gier. Nas to aż tak bardzo nie cieszy. Tytuły od początku do końca pisane na jedną konsolę w większym stopniu pokazują jej moc. Czekamy na więcej exclusive'ów. Na PS3 i X360 oczywiście.**

POLSKA (Ultima)

1	Grand Theft Auto IV (preorder)	PS3	Rockstar
2	Grand Theft Auto IV (preorder)	X360	Rockstar
3	Burnout Paradise	X360	EA
4	Burnout Paradise	PS3	EA
5	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
6	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	Sony
7	Devil May Cry 4 (preorder)	X360	Capcom
8	Devil May Cry 4 (preorder)	PS3	Capcom
9	Advance Wars: Dark Conflict (preorder)	NDS	Nintendo
10	Silent Hill Origins	PSP	Konami

▶ **Premiera GTA IV dopiero pod koniec kwietnia, ale wolicie nie ryzykować i już masowo składacie preordery. Co ciekawe, na taki krok zdecydowało się więcej posiadaczy PS3. Sporo tłumaczy fakt, że X360 jest mocno spiraconą konsolą. Zobaczymy jak będzie po premierze.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CO U BIOWARE?

Przed miesiącem donosiliśmy, że Electronic Arts – największy wydawca na świecie – wziął pod swoje skrzydła zdolną ekipę BioWare. Co za tym idzie, wielu fanów PS3 ujrzało w tym przedsięwzięciu nadzieję na genialne RPG typu Knights of the Old Republic, Mass Effect, czy Jade Epire. Jak na razie plotka głosi, że prace nad kontynuacją tej ostatniej są dalece zaawansowane, a gra chodzi świetnie na X360. Czy to oznacza, że jednak wewnętrzne studio EA wypuszczać będzie tytuły tylko na jedną konsolę? Zapytani o komentarz panowie z EA lub BioWare twierdzą, że nie wypowiadają się na temat plotek i spekulacji.

SMOK ZAMIAST KARPIA

A dokładniej to Smocze Legowisko. Na Gwiazdkę 2008 zaplanowana jest premiera remake'u kultowej zręcznościówki Dragon's Lair na PSP. Gracze ponownie wcielą się w rolę zakutego w zbroję Dirka the Daringa, by ruszyć na ratunek prześlicznej i bystrej księżniczce Daphne. W 1983 roku, czyli zaraz po premierze, gra zyskała sławę jako najtrudniejsze, co wyszło spod ręki kodera. Jak się okazuje, nawet dziś jest to typowy miażdżyciel przerośniętych, hardcore'owych ego. PSP dostanie nie tylko odświeżoną oprawę i kilka nowych mechanizmów, ale też tryb Arcade, który jest koszmarnie trudnym pierwowzorem. W wersji dla dziewczynek zamiast trzech żyć do stracenia będzie pięć. Dragon's Lair na razie nie ma wydawcy, ale według zapewnień producentów ma się to zmienić bardzo szybko.

DRAGON'S LAIR

LARA NA PSN?

W jednym z wywiadów twórca Tomb Raider Anniversary przyznał, że otwarta struktura PlayStation Network znacznie bardziej przypadła mu do gustu, niż ostre reguły panujące na Xbox Live. Według jego słów, e-dystrybucja będzie coraz bardziej popularna, ponieważ pozwala ominąć masę utrudnień i tym samym zbić cenę końcową produktu, który jest często pełnowartościową grą. Jako przykład podaje właśnie Tomb Raider: Anniversary , czy promowanego przez Sony Warhawka. Obie znalazły masę fanów i pozwoliły nie tylko odzyskać zainwestowane w nie pieniądze, ale nawet zarobić niemałe sumy. Świetnie sprzedają się dodatkowe piosenki do Guitar Hero, czy Rock Band, co tylko umacnia ich pozycję na rynku. Gdy już ktoś zainwestował w jakąś produkcję, a wydawca dba, by dodatków w sieci nie brakowało, żyje ona znacznie dłużej, niż ta pozbawiona DLC (downloadable content). Czy ujrzymy Tomb Raidera na PSN – nie wiadomo. Byłoby miło ze strony Crystal Dynamics, gdyby osłodzili fanom PS3 czekanie na Tomb Raider: Underworld.

INFO
DEVELOPER: ARTIFICIAL MIND
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: LATO 2008
KONSOLA: PS3, X360, PS2, WII, PSP

IRON MAN

Zakuty łeb, zakuta klata

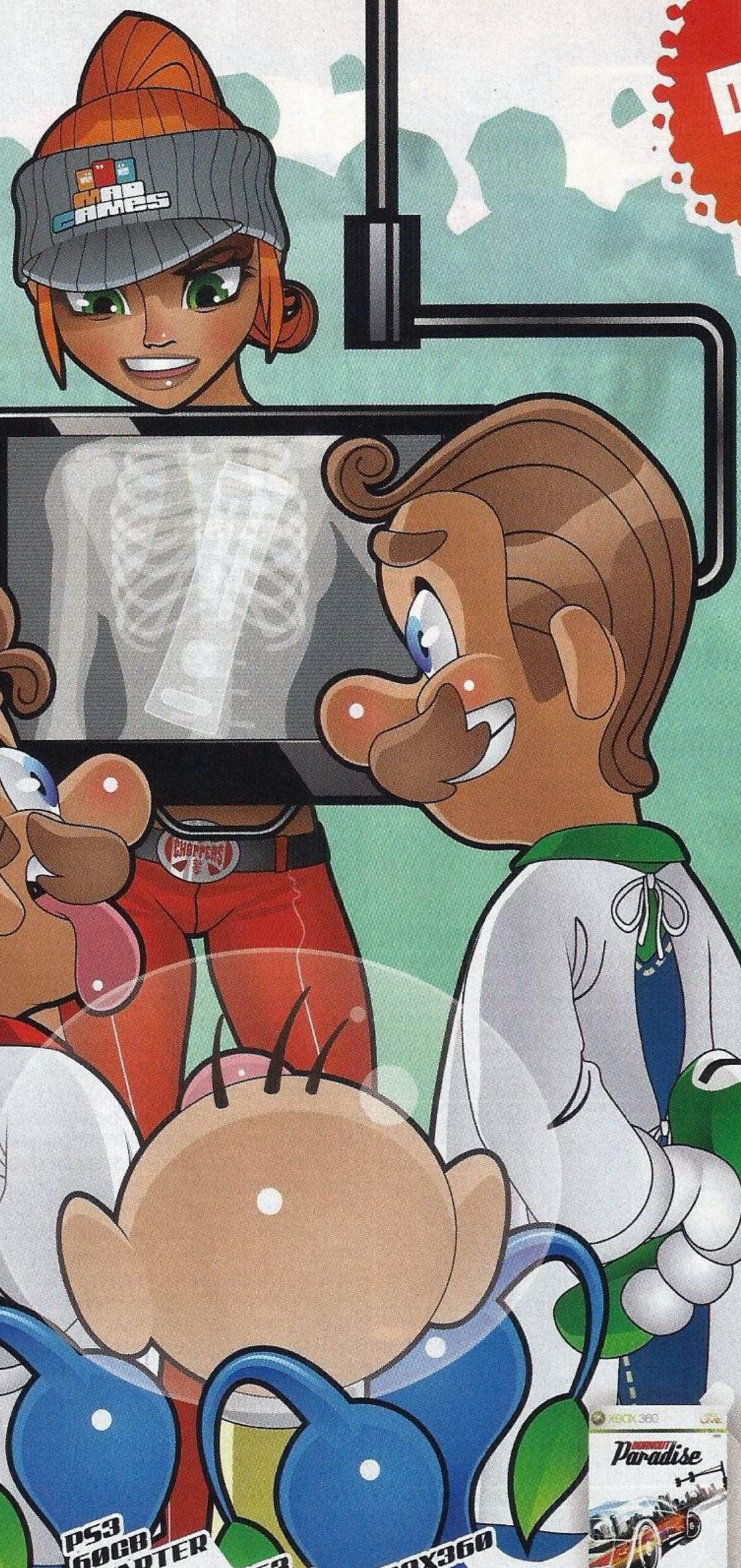
Zakuł też plecy, zakuł i... pięty. Cały metalowy jest karmazynowy bohater serii komiksów oraz nadchodzącego filmu – Człowiek z żelaza – Iron Man. A jeśli takie wydarzenie ma miejsce, nikt przy zdrowych zmysłach nie może sobie wyobrazić zmarnowania okazji zarobienia na grze. Iron Man nie zanosi się jednak na zwykłego przeciętniaka na licencji. Studio za niego odpowiedzialne wie, że jest to szansa, której nie może zmarnować. Przez to też panowie developerzy siedzą z całych sił przy biurkach i rzeźbią swoje dziecko.

Iron Man nie jest tak rozpoznawalny, jak Batman, czy Spider-man, dlatego również przed marketingowcami spore wyzwanie przebicia się do głównego nurtu. Trójwymiarowa gra akcji – ile razy można to usłyszeć z każdego kąta branży? Niesamowitą zdolnością człowieka z żelaza jest latanie. Potrafi zarówno śmigać szybko jak odrzutowiec, jak również zawisnąć w powietrzu niczym helikopter i starannie wybierać najbliższe cele. W roli tych ostatnich wystąpią uzbrojone po zęby armie. Dla Irona to żaden problem, by wyrwać czołgowi lufę, albo cisnąć ciężarówką na kilkadziesiąt metrów, jak zawodowy kulomiot. Ponoć sprawia to masę radości, a gracza nie opuszcza wrażenie, że jest sam, wrogów tysiące, a zabawa nieskończenie świetna. Poza misjami „znajdź i zniszcz", albo tylko „zniszcz", należy spodziewać się samego szukania, ratowania, ucieczek, czasówek. Jeśli zabraknie zbieractwa, to będzie przełom.

Graficznie Iron Man nie robi specjalnego wrażenia. Programiści szczycą się tym, że model bohatera zaczerpnięty jest prosto z filmu. Szkoda tylko, że otoczenie i przeciwników zaczerpnięto z jakiejś głębokiej studni w średniowieczu. Tak samo, jak wybuchy i inne efekty specjalne. Fani z pewnością się ucieszą na wieść, że wypełnianie ukrytych zadać odblokuje materiały bonusowe. Fabuła oparta będzie na filmowym scenariuszu rozwijając wprawdzie wiele jej wątków, ale i tak nic póki co nie można o niej powiedzieć. Nie wiadomo jeszcze, czy wszyscy aktorzy użyczą swych wdzięków na potrzeby elektronicznej adaptacji. ■■

WWW.MADGAMES.PL

FULL OFERTA WWW I TEL



69

169

159

69

169

GRA+ LIGHTGUN 329

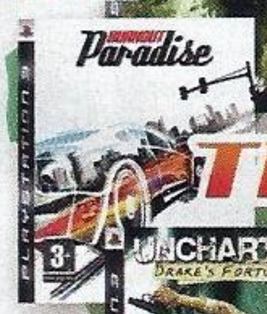
TEL

TEL

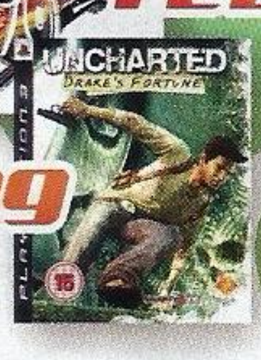
TEL

209

TEL



209

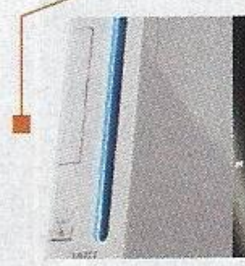


PS2 479

PSP SLIM 649

DSLITE 559

WII 949



PS3 60GB STARTER PACK 2599

PS3, 40GB 1499

XBOX360 HDMI 1299

89

TEL

209

209

TEL

209

TEL

TEL

TEL

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL/FAX (022) 498 99 93
KOM. 0 503 624 692

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

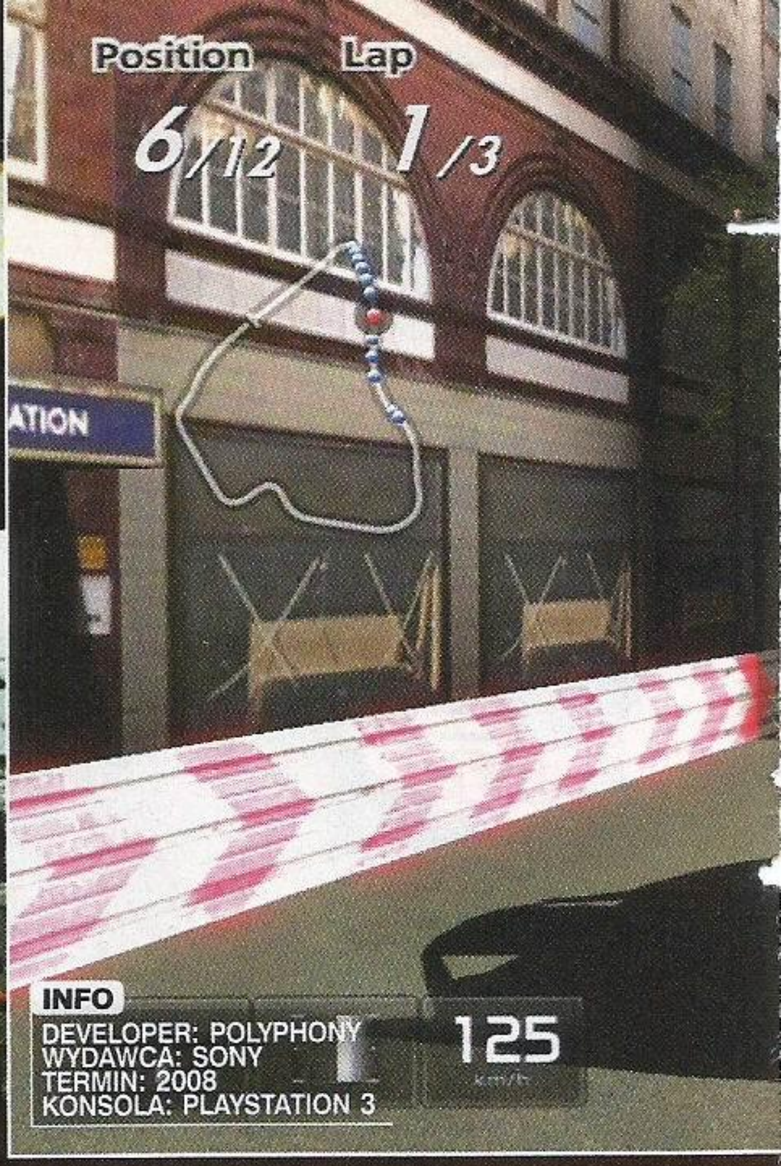
KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

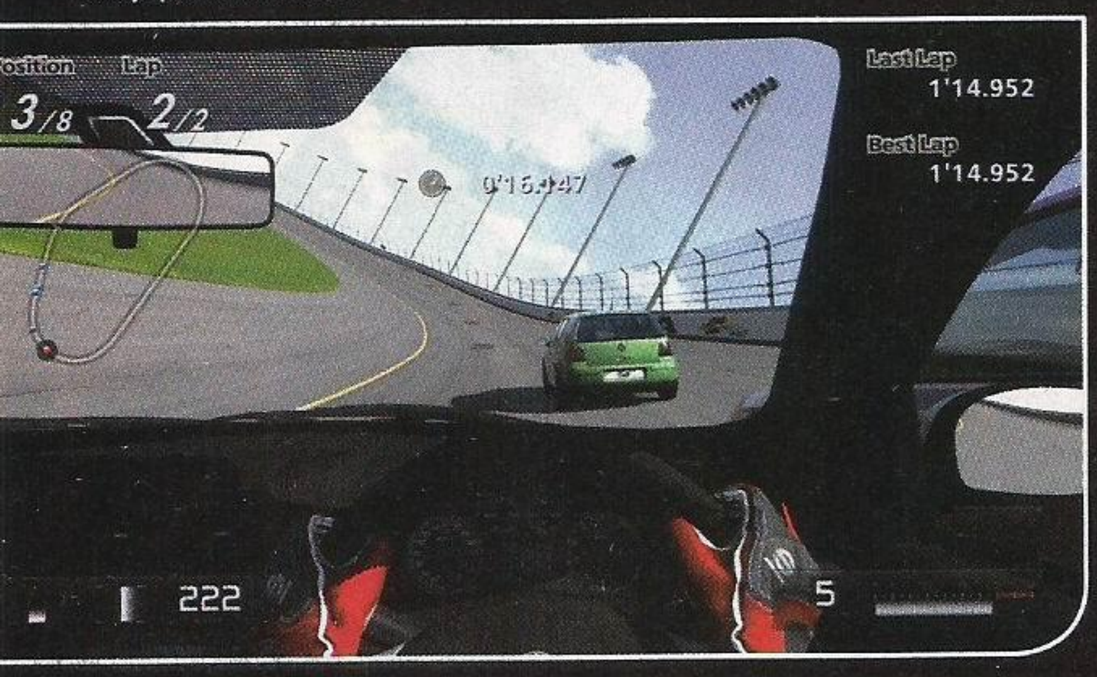
MAD GAMES

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Piękna podróż do przeszłości



□ Wskaźników na ekranie jest akurat. Są czytelne i takie jakieś dyskretne, nienachalne. Poza oczywistymi rzeczami typu obrotomierz, jest też przeciążenie, stan oleju i paliwa. Zabrakło tylko jakiegoś schematu pojazdu, na którym pokazywane by było, która część jest najbardziej zniszczona. Pewnie dlatego, że żadna się nie niszczy. A skoro jesteśmy już pod takim obrazkiem, to zwróćcie swe oczy na asfalt. Nie jest to może mistrzostwo świata, ale na pewno wygląda lepiej, niż w GTHD. Jest odpowiednio chropowaty i ładnie odbija promienie słońca.

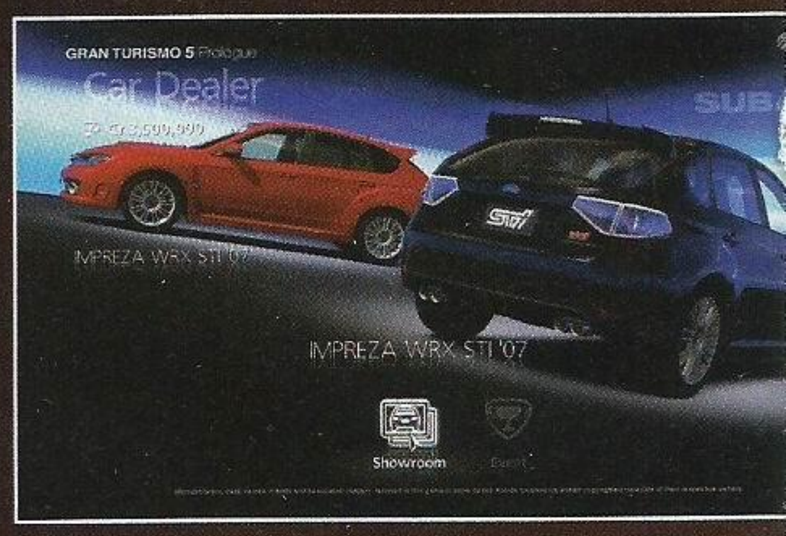


Gran Turismo jest tak zasłużoną i nietykalną serią w branży, że dowolna święta krowa na indyjskiej ulicy mogłaby poczuć się oburzona lub zwyczajnie wpadłaby w kompleksy. Niepisane prawo mówi, że nie wypada o legendach pisać źle. Wiecie, jak to jest z zasadami, prawda? Po co one są? Żeby ich przestrzegać. Gdy się ich nie przestrzega, zaczyna się anarchia i inne anomalie. Złoty środek – mniej więcej wpasować się w ramy i nie sunąć ani po jednej ekstremalnej bandzie, ani po drugiej.

DO LUSTRA PIŁ

Przed laty… i tak dalej. Jest rok 2008. Prolog piątej części zaatakował grającą brać za Rosją. Japończycy nie zachwycili się zbytnio GT5:P. Ale czy trudno się im dziwić? Płatna wersja demonstracyjna – tak przez szyderców nazywane są oba prologi do GT. Obawiam się, że sytuacja ta się wcale nie zmieni. Co prawda w przeliczeniu na złotówki koszt demka powinien zamknąć się w setce, ale to i tak należy rozpatrywać jako majątek, gdyż za tyle można wyciągnąć używany hit. A żebyście nie mieli wątpliwości, już na początku napiszę, że absolutnie nie ma najmniejszego sensu w importowaniu płytki z Azji. Po pierwsze – wszystkie menusy są w krzaczkach. Błądząc po omacku da się oczywiście przejść z jednej ligi do drugiej, kupić i sprzedać auto, a nawet pozmieniać coś w opcjach, ale pełna radość z trybu sieciowego jest (bez znajomości języka Kintaro Oe) niemożliwa. Po drugie, zawartość cukru w cukrze jest zbyt niska.

Pięć tras, każda w dwóch wariantach. Owalna Daytona może zamienić się w całkiem ładnego zawijasa ze zdradliwą szykaną pod koniec najdłużej prostej. Fuji Speedway to znana konstrukcja. Kilka ostrych zakrętów, kilka łagodnych łuków i długi odcinek do rozpędzenia fury na maksa. Eiger Nordwand zadebiutował w GTHD i wygląda niemal identycznie, jak przed rokiem, czyli górska okolica z zawiłą drogą otoczoną cienką, niezniszczalną wstążką. Suzuka jest istnym synonimem idealnego toru wyścigowego, w wersji drugiej jest poważnie skrócona. Największą niespodzianką jest trasa pod tytułem Londyn. Stolica Wielkiej Brytanii prezentuje się najciekawiej ze wszystkich, jest śliczna i do tego naprawdę techniczna. Zakręty o kącie większym, niż 90 stopni, a do tego widoczki znane z pocztówek sprawiają, że po miejskiej trasie jeździ się bardzo przyjemnie.

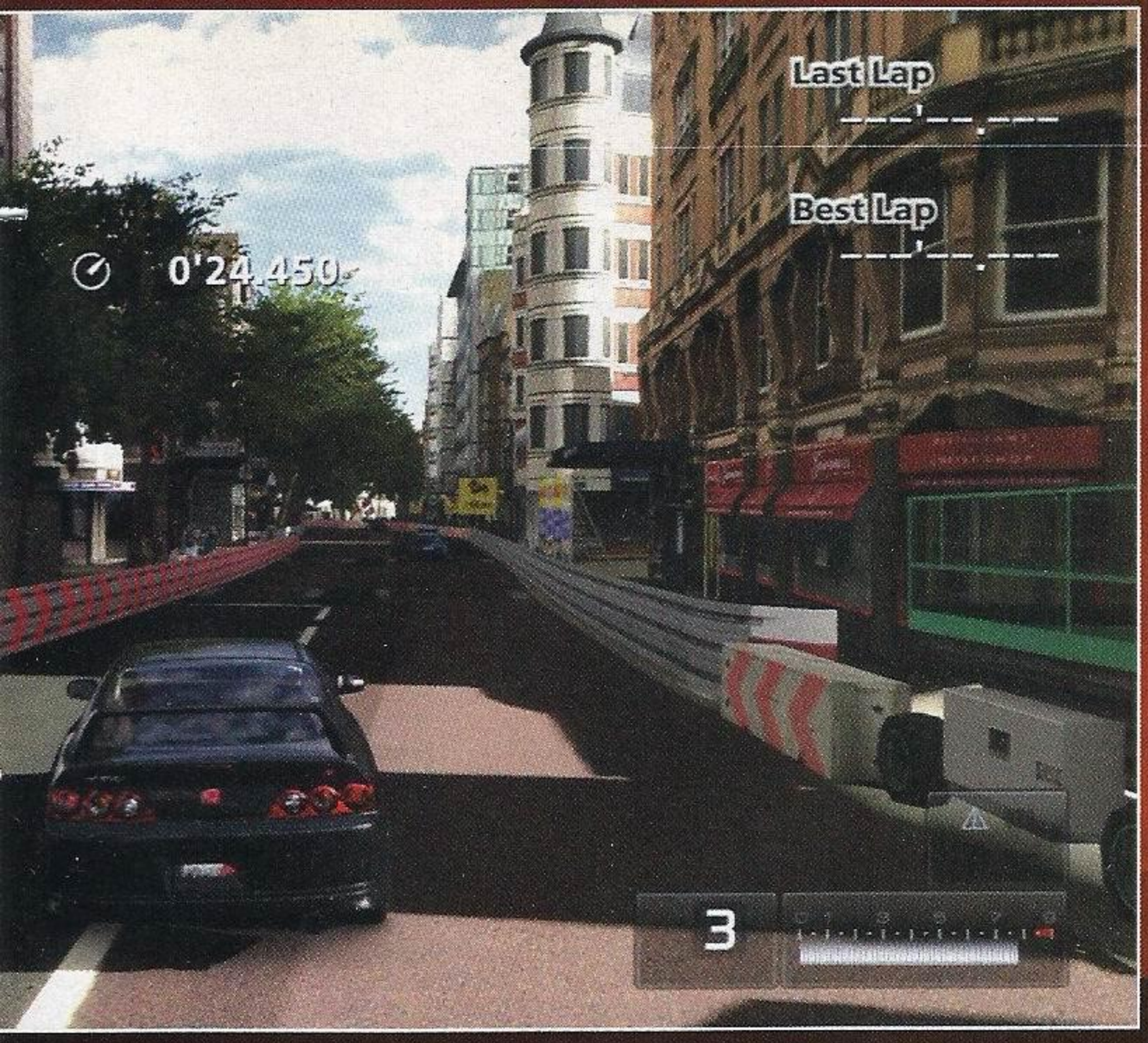


ZIELONY GOLF

Skoro Sony dostało nagrodę za swój pomysł na menu (XMB), to na pewno nie poprzestaną na wrzucaniu tego intuicyjnego systemu do elektroniki użytkowej. GT 5:P jest przykładem na to, że szkielet XMB sprawdza się również w grach (kolejnym jest nadchodzące LittleBigPlanet). Wśród tak standardowych opcji, jak Arcade, Event, czy Replay, znajduje się Dealer. To właśnie w tym miejscu mogłem się przyjrzeć oferowanym przez produkcję Polyphony maszynom. Audi, Dodge, Ford, Lotus, Mercedes-Benz, Nissan, Subaru, TVR, VW, Suzuki, Mazda, czy Ferrari – niech wymienię kilka z dwudziestu dwóch marek goszczących w Prologu. Jak widać, jest to całkiem niezły przekrój przez kontynenty, ale wciąż nie mogę zrozumieć, dlaczego nie ma Lamborghini, a Ferrari to (oby na razie) tylko dwa modele – 599 '06 i F430 '06. Ja chcę Enzo, Dino, F40 i resztę stajni Czarnego Konia.

Na start w kieszeni jest raptem 3,300 000 kredytów. Za to da się kupić najsłabszą maszynę, a nią wygrać może ze dwa wyścigi. Monotonne i usypiające ściganie się w kółko na tej samej trasie i wygrywanie symbolicznych sum, żeby tylko uzbierać na coś konkretniejszego (tradycja serii) jest tak słabe, że po prostu muszę to wypunktować. Do mego butelkowo-zielonego Golfa nie mogłem kupić ani wydechu, ani naklejki. Nie dałem też rady zmienić koloru. Co mnie ubodło, to brak opcji obejrzenia modelu samochodu z dowolnej strony. Może się czepiam, bo niby przeprogramowane ruchy kamery pozwalają osiągnąć wspaniałe efekty i pokazać auto w taki sposób, by wyeksponować zalety i ukryć ewentualne wady, ale naprawdę nie wiem, czego się boją programiści mając tak szczegółowe modele, ale nie pozwalając podziwiać ich, jak w większości innych gier, czyli manipulując kamerą, przybliżając ją i oddalając. Nie dokopałem się też do trybu Photo, ale jednego jestem pewien – nie ma go w trakcie wyścigu. I znowu pojawia się dylemat. Obie flagowe serie z Xboxa 360 pozwalają wcisnąć pauzę i pstryknąć zdjęcie z manualnie ustawianej kamery, wrzucić na obraz filtr, a na końcu wysłać dzieło do siebie na mail i wrzucić na tapetę w komputerze. Tutaj wyścig po spauzowaniu mogłem

□ „Moja strona", czyli interaktywny pulpit. To właśnie takie cudo robi za główne menu nowego Gran Turismo. Wygląda bardzo estetycznie, jest czytelne i proste w użyciu. Zmiana aktualnie używanej fury to kwestia kilku sekund. Animowane tło – specjalnie przygotowane miejscówki plus samochód – jest efektowne. Nie udało mi się dojść do tego, czy środowisko jest losowe, czy też można to gdzieś ustawić, czy nowy Nissan Proto stać ma na niemieckiej uliczce, w klimatycznym lesie, czy może na dziecińcu średniowiecznego zamczyska.



□ Telewizja GT – niczym spełnienie marzeń wszystkich fanów motoryzacji wielbiących pod niebiosa zasłużoną serię. GT-TV to nie tylko replaye, ale również zajawki tras podobne do tych, które gościły w innej produkcji Sony – Passport to... Ujęcia z najciekawszych miejsc Londynu. Podane w HD robią bardzo dobre wrażenie. W przyszłości to miejsce zapełnią relację z imprez motoryzacyjnych, wywiady z najlepszymi kierowcami i odcinki Top Gear.

□ Pierwszy Dual Shock na początku swego życia traktowany był jako ciekawostka. Trzecia generacja PlayStation wycięła z pada funkcję wibracji, ale nie trwało długo, by wszystko wróciło na swoje miejsca, poza kablem. Innymi słowy, Dual Shock 3 Sixaxis wylądował i ma się naprawdę dobrze. Pad jest wyraźnie cięższy od nie drgającego brata i nie wibruje jak wcześniejsze inkarnacje. Owszem, wstrząsy są odczuwalne i miło łechcą linie papilarne, ale żeby się o nie zabijać? Myślę, że gdy DS3 stanie się standardem i będzie sprzedawany z konsolami w komplecie, coś się ruszy w temacie i nowa technologia silniczków zostanie lepiej wykorzystana. Wcześniejsze gry (Uncharted, Heavenly Sword) wymagają aktualizacji. Wtedy też trzęsą nadgarstkami. Na razie to ciekawostka.

NAJWIĘKSZĄ NIESPODZIANKĄ JEST TRASA POD TYTUŁEM LONDYN. STOLICA WIELKIEJ BRYTANII PREZENTUJE SIĘ NAJCIEKAWIEJ ZE WSZYSTKICH, JEST ŚLICZNA I DO TEGO NAPRAWDĘ TECHNICZNA

wznowić, rozpocząć od nowa lub zakończyć. Cóż, Prolog najwyraźniej rządzi się swoimi prawami, ale nadal mam nadzieję, że w pełnej grze tych opcji nie zabraknie.

BO MNIE BOLI, NIE?

Poczucie pędu jest nienajlepsze. Może sprawiła to przesiadka z Burnout Paradise? Ano nie, ponieważ postronni obserwatorzy również odnieśli takie wrażenie. Kamera pokazująca samochód z tyłu zamieszczona jest idealnie, ale właśnie przy niej najbardziej kuleje dynamika. Drugie ujęcie jest egzotyczne – kamera na środku dachu? Kto to widział? Nie sprawdza się moim zdaniem. Widok zza kierownicy przeszedł sporą poprawę względem dema (tak, większe demo miało mniejsze demo), dłoń zmienia biegi odpowiednio wcześniej wędrując z kierownicy na drążek. Szkoda, że ręczny zaciągany jest chyba nogą, bo tego zabiegu już nie uwidoczniono.

Domyślne obłożenie kontrolera jest przedpotopowe. Pisałem o tym przed dwoma miesiącami. Gaz na X, hamulec pod Kwadratem zamiast pod spustami Dual Shocka 3, zmiana kamery na Select, kierowanie furą nie tylko na gałce, ale i na krzyżaku, brak swobodnego rozglądania się po kabinie oraz w ogóle. Jeśli mogę się do czegoś jeszcze przyczepić, niech będzie to odgłos pisku opon. Ponoć Yamauchi z ekipą nagrywali wszystkie silniki. Szkoda, że zabrakło taśmy na rejestrację palenia gumy. No dobra, jeszcze tylko dwie rzeczy. Brak jakichkolwiek zniszczeń i kar zachęca do odbijania się od innych fur. To wyścigi kartonowych pudeł mocno trzymających się podłoża. A sztuczna inteligencja sprowadza się tylko do tego, żeby samochody jechały w miarę rozsądnie do przodu. Gdy ustawiłem się na ostrym zakręcie bokiem blokując drogę, byłem świadkiem festiwalu lemingów. Samochody przeciwników jakby mnie nie widząc, jechały na chama przed siebie, aż zostałem zepchnięty. Żaden nie starał się mnie ominąć. Żal.

KWIETNY WIANEK

Każdy śledzący rozwój gatunku wyścigówek fan motoryzacji wie, jakie są trendy. Wie też, że Gran Turismo jest oporne na zmiany, niczym młode dziewczę ze szkółki niedzielnej na mocnego drinka. Pełnoprawna część piąta jest dla mnie ostatnią szansą tej serii na odzyskanie miana najlepszego symulatora na konsolach. Modelem jazdy i grafiką można zawalczyć jedynie na krótką metę. Polyphony musi się ocknąć, by nie obudzić się z ręką w nocniku pełnym spalonego oleju. Choć z drugiej strony... GT5 pewnie i tak sprzeda się dobrze i tylko hardcore'owcy będą płakać nad utraconą przez Polyphony szansą potężnego odświeżenia serii. //qsh

INFO
DEVELOPER: MONOLITH
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: MARZEC 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Z PIĄCHY I Z BANI

Nawalanie to orgia dynamicznych, trzęsących całym ekranem ciosów sprzętem, kopniaków i strzałów z piąchy. Ekran buja się na wszystkie strony, gdy Ethan blokuje ciosy, wyprowadza proste kombinacje, paruje ataki czy wymierza celne kopnięcia. Walka odbywa się głównie na krótki dystans, ale Monolith postarał się ubarwić ją dodając specjalne combosy odpalane po napełnieniu paska, możliwość wykańczania ogłuszonych wrogów oraz dając po zaliczeniu misji z dobrym wynikiem akcesoria wzbogacające arsenał środków. Pierwszym jest na przykład ostrze wsuwane w bandaże, którymi omotane są dłonie bohatera, dzięki czemu zadaje on większe obrażenia przeciwnikom. Kolejnym okuty but pozwalający na combo z nastąpieniem na nogę przeciwnika, a następnie kopem w krocze. Combosy wyprowadzane po napełnieniu wskaźnika malują ekran na biało-czarno i każą postępować zgodnie ze wskazówkami – wciskanie triggerów po kolei lub jednocześnie kompletuje serię trafień z jednej, drugiej strony, a następnie z bańki w nos. Finishery z wykorzystaniem mebli i akcesoriów w pomieszczeniach to drobny smaczek, ale dodający walkom różnorodności i poczucia uczestniczenia w prawdziwych, pełnych spontanicznych akcji bójkach.

już grane!

CONDEMNED 2 BLOODSHOT

Jest znacznie lepiej. Nie Ethanowi, bo on zaczyna z pozycji obszarpanego, zarośniętego wykolejeńca żyjącego na ulicy.

Lepiej jest za to z systemem walki, prowadzeniem śledztwa i walką. Condemned 2: Bloodshot spełnia obietnice, które złożyli po jedynce developerzy.

PIEKIELNA KUCHNIA

Ethan z początku sequela do premierowego fpp beat'em upa Monolithu to wrak człowieka znanego z jedynki. Poznajemy go, kiedy razem z jednym z mieszkańców zapadłego Hell's Kitchen (jedna z dzielnic Nowego Jorku) oswaja nas z zasadami sterowania. Błyskawicznie mamy okazję poznać mechanizmy rozgrywki – gdzie całą akcję obserwujemy z oczu bohatera, wprowadzone innowacje oraz system wciąż bardzo dynamicznej i bardzo zwartej walki na pięści i wszystko, co się w te pięści dostać może. Akcja z oczu to bardzo wierne podejście do tego zagadnienia. Pomijam, że widzimy to, co widzi bohater, ale na przykład kiedy trzeba przecisnąć się przez wąskie przejście, Ethan przesuwa się bokiem i kamera bierze na to poprawkę. Podobnie jest później przy przeciskaniu się przez szczelinę czy skoku w dziurę w podłodze – każdą akcję obserwujemy z odpowiednim przechyłem kamery i opierającymi się o podłogę dłońmi. Pełna immersja, jak powiedziałby wygadany developer.

QTE Z ZUPEŁNIE INNEJ BECZKI

Innowacją numer jeden jest kontekstowe reagowanie na zachodzące wydarzenia. Napotkany na samym początku trupioblady koleś w bluzie z kapturem wyglądający na kuzyna pana Gossa z Blade'a 2 rzuca jakiś tekst do Ethana. Na ekranie pojawia się symbol przycisku i tarcza odliczająca czas. Odpowiednio szybka reakcja ze strony gracza i Ethan odwarkuje kolesiowi, a gra zalicza skuteczną ripostę. To condemnedowa odpowiedź na mnożące się ostatnio w grach QTE. Jednak tu, zamiast karać nas koniecznością powtarzania sekwencji niczym w Tomb Raiderze czy Jericho – po prostu Ethan nie reaguje, a pod koniec poziomu wynik za skompletowanie wszystkiego jest niższy. W pełni opcjonalne. Ale fajne, bo reakcje Ethana są niezłe, a w dodatku nie wywalają z rozgrywki.

To ta pełna immersja, o której wspominałem – powtórzyłby developer.

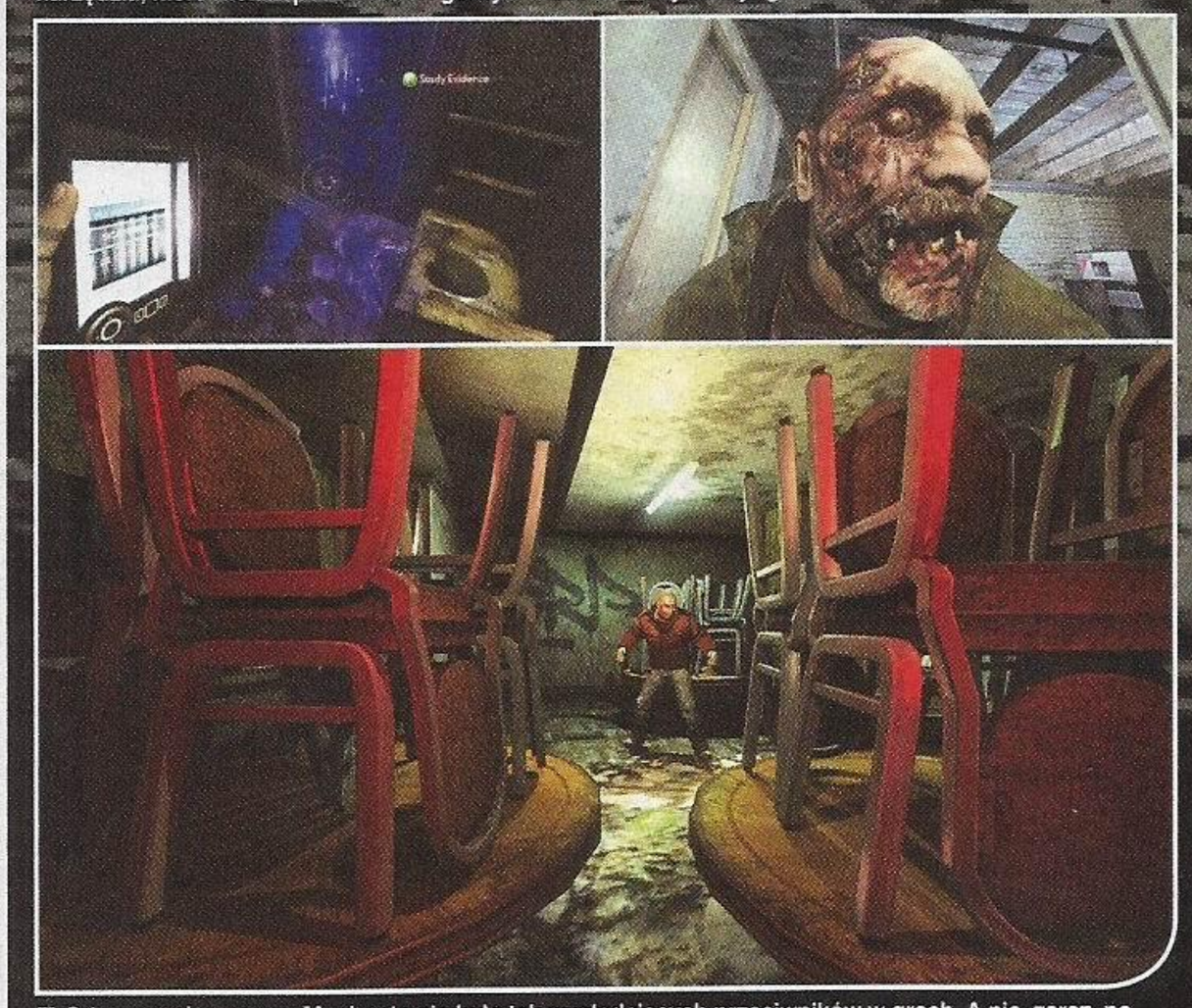
Podczas zwiedzania kolejnych miejscówek – jak zwykle ponurych – okazuje się, że na drodze stają nam nie tylko rozszalałe ćpuny czy półnadzy, umięśnieni gangole z przedramionami owiniętymi w łańcuchy. Pojawiają się też przedziwne maziowate istoty, które wyłaniają się ze smołowatej substancji, w której skąpane jest Hell's Kitchen. Ethan, wezwany do pomocy przez agencję, początkowo nie może liczyć na nikogo, ale z czasem ujawnia się dobra, długowłosa sojuszniczka z jedynki. To podczas rozmów z nią mamy okazję testować swą spostrzegawczość. Tym razem gra oczekuje kojarzenia faktów i wyciągania wniosków z dowodów znalezionych na miejscu zbrodni, pozwalając wybierać jedną z kilku odpowiedzi dotyczących na przykład identyfikacji zwłok, rozpoznania rodzaju rany na nich znalezionej, czy ustalenia kodu potrzebnego do otwarcia drzwi. Zgłaszane do centrali odpowiedzi są błyskawicznie oceniane, a gra rozpoznaje przy ich pomocy nasze zdolności detektywistyczne, a następnie odpowiednio je nagradza.

System nagród zlicza też liczbę znalezionych odbiorników radiowych (po odpowiednim nastrojeniu – kręcenie analogiem do pozycjonowania anteny i łapania sygnału – pozwalają wysłuchać niepokojących wiadomości o szaleństwie ogarniającym całą okolicę), a także ilość zniszczonych tajemniczych emiterów, które nie pozostają bez wpływu na zachowania mieszkańców „Wielkiego Jabłka".

HORROR CZY THRILLER?

Gra wciąż pełna jest niejasnych, nadnaturalnych wizji oraz postaci przeplatających się z przemierzaniem obskurnych miejscówek zamieszkałych przez przemykających w cieniach oprychów uzbrojonych w co popadnie. Na pewno na dobre idą wprowadzone zmiany, z mile widzianą możliwością uzupełniania amunicji z porozrzucanych spluw, a całość robi wrażenie świetnego thrillera sensacyjnego z wątkiem nadnaturalnym. Albo, w zależności od tego jak kto co definiuje, niezłego horroru fpp z rozbudowanym wątkiem detektywistycznym a la serialowe CSI. //**Banan**

☐ Zaprezentowane poniżej przykłady chorób proponujemy leczyć jedyną słuszną metodą – przy pomocy narzędzia, które można podziwiać na górnym screenie. Satysfakcja gwarantowana.



☐ Od czasu pierwszego Manhunta nie było tak wyglądających przeciwników w grach. A nie, zaraz, po drodze trafił się jeszcze Dead Rising. I dobrze, nie można powiedzieć, żeby był to oklepany motyw.

GBA SP BRIGHTER 359,-

NINTENDO DS LITE 549,-

PSP SLIM&LITE 659,-

PS2 SLIM 479,-

WII 959,-

PS3 1499,-

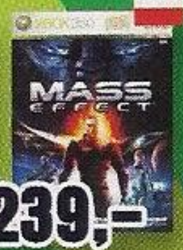
XBOX 360 ELITE 1699,-

XBOX 360 PREMIUM HDMI 1349,-

XBOX 360 ARCADE 999,-

199,-

tel.



239,-

tel.

tel.

199,-

229,-

extra cena

189,-

189,-

189,-

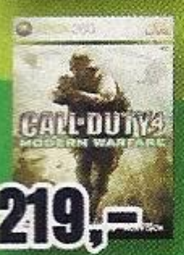
189,-

179,-

219,-

209,-

tel.



219,-

tel.

189,-

199,-

149,-

189,-

189,-

189,-

189,-

189,-

179,-

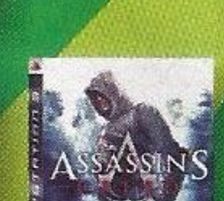
179,-

179,-

od 89,-

duży wybór gier

149,-



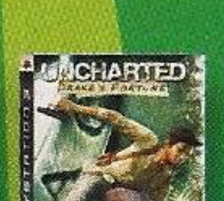
209,-

159,-

229,-

219,-

219,-



239,-

219,-

tel.

tel.

219,-

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

TIBERIUM

Shooter w świecie strategii? Niejedna firma już na tym poległa.

GORYLE WE MGLE Gęsta burza piaskowa utrudnia wyprawę do celu. Warunki pogodowe typu mgła, tudzież zawieja stanowią naturalny substytut dla znanego z RTS'ów ograniczania pola widzenia. Tam, gdzie nie stanęła żadna jednostka, niczego nie widać.

INFO
DEVELOPER: EA LA
WYDAWCA: EA
TERMIN: JESIEŃ 2008
KONSOLA: PS3, X360

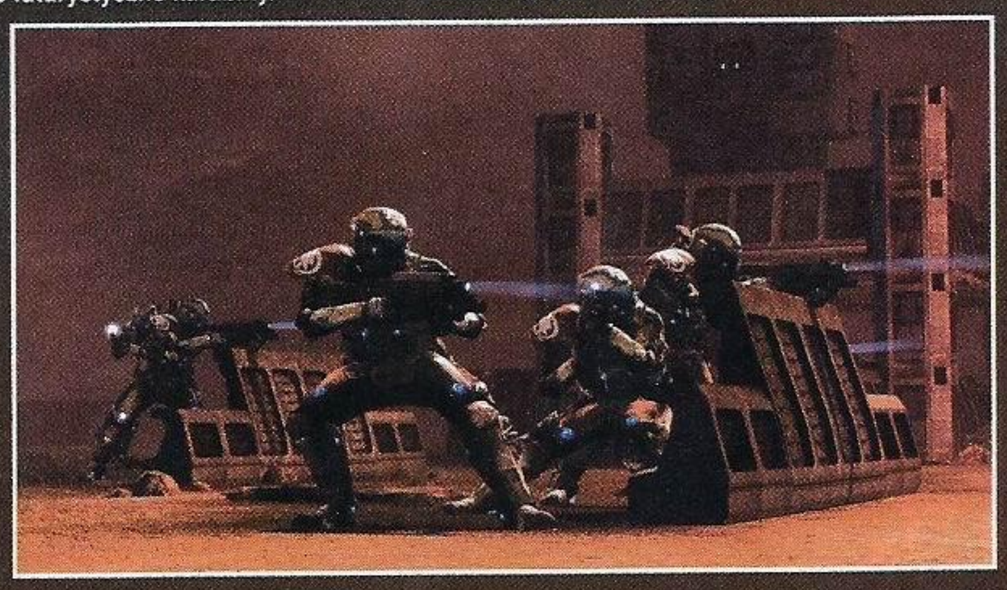
□ Wspólne zdjęcie oddziału wraz z maskotką – kilkumetrowym mechem. Każdy oczywiście strzela w innym kierunku, by wyraźnie eksponować futurystyczne karabiny.

Command & Conquer próbował atakować konsole i spróbuje jeszcze raz wraz z Kane's Wrath (czyli chyba coś się tam udało podbić), ale Tiberium to znacznie wyraźniejsze ugięcie kolan przed gatunkami konsolowymi. Bo będzie taktyczny shooterek, czyli najmodniejsza obecnie odmiana klasycznego biegania z giwerą wystającą u dołu ekranu.

RIC VEGA

Bohaterem będzie niejaki Ricardo Vega, który niejedną wojnę z przybyszami z kosmosu oraz z wariatami nie z kosmosu już stoczył. Ten weteran brał udział w wysiudaniu Scrinów z Ziemi, a także w licznych walkach z czerwonolubnymi NODownikami. Niestety, gdy już to wszystko zrobił, dopadło go sumienie, zobaczył, że życie jest bez sensu i postanowił już nigdy więcej nie walczyć. Znacie tę opowieść, wiem, słyszeliście ją dwieście razy, zaraz kończę. No więc do Ricarda przychodzą goście z GDI i przekonują go, żeby ten jeden, ostatni raz im pomógł. Bo Scrinów nie udało się wyrzucić do końca, zdążyli postawić złowieszczą wieżę na potężnym polu tyberium, które to pole pokryło całe Morze Śródziemne. W okolicy wieży kręcą się całkiem silne oddziały Scrinów, a i NOD się znajdzie, bo Bractwo uważa budowlę za swoją Mekkę i urządza do niej pielgrzymki.

Tak więc stary wyga Vega rusza do boju, stając na czele oddziału, czy raczej oddziałku z maksymalnie czterech jednostek. Skład tej miniarmii będzie się zmieniał z misji na misję oczywiście, ale także podczas samego zadania: w zależności od tego, ile kryształów tyberium udało się Ricardowi zająć (albo stracić), jego limit jednostek wzrośnie (albo spadnie). Kluczowe będzie tutaj dopasowywanie składu oddziału do zmieniających się okoliczności, nieraz będzie tak, że po ataku z powietrza zapełnimy puste sloty po piechocie gośćmi z wyrzutniami rakietowymi, którzy zmiotą lataczy kilkoma salwami. A potem zginą pod ciosami robotów bojowych, na które wezwiemy nowe oddziały... i tak dalej. Oczywiście fani serii zamówią tu masę dobrze im znanych rzeczy (włącznie z robotem kroczącym), reszta przyjmie pojawianie się nowych jednostek z chłodną rezerwą. Ciekawostką ma być to, że gdy stracimy kryształek tiberium, będziemy mieć o jeden oddział mniej w rezerwie, czyli wychodzi mi na to, że kogoś trzeba będzie zostawiać z tyłu do obrony raz już zajętych poletek. No, zobaczymy, to nie zostawia zbyt wielu opcji strategicznych w ataku.



□ Latające statki przeróżnej maści wspomogą kolegów walczących na przeżartej tyberium ziemi. Miło z ich strony.

SZALONY SKOCZEK

Spokojne, strategiczne podejście nie będzie tu jednak zalecane, bo Ricardo nie jest zwykłym strategiem, tylko dowódcą polowym. Czyli takim, który walczy z żołnierzami ramię w ramię, a nawet jest od nich odrobinę potężniejszy. Na wyposażeniu nasz dzielny Vega będzie miał plecak rakietowy, dzięki któremu nie tylko wyskoczy z gorących sytuacji (a wskoczy w jeszcze gorętsze), ale również przeleci całkiem konkretne odległości, a nawet zawiśnie nad polem bitwy i stamtąd wyda rozkazy. Oczywiście znacznie wygodniejsze będzie korzystanie z podręcznego komputerka, który przywoła na ekran obraz w zasadzie podobny do tego z klasycznego Command & Conquera. Za jego pomocą wydamy rozkazy poszczególnym jednostkom i zobaczymy jak mkną na miejsca albo przerabiają Scrinów na mielonkę. Albo giną, bo akurat źle dobraliśmy skład oddziału.

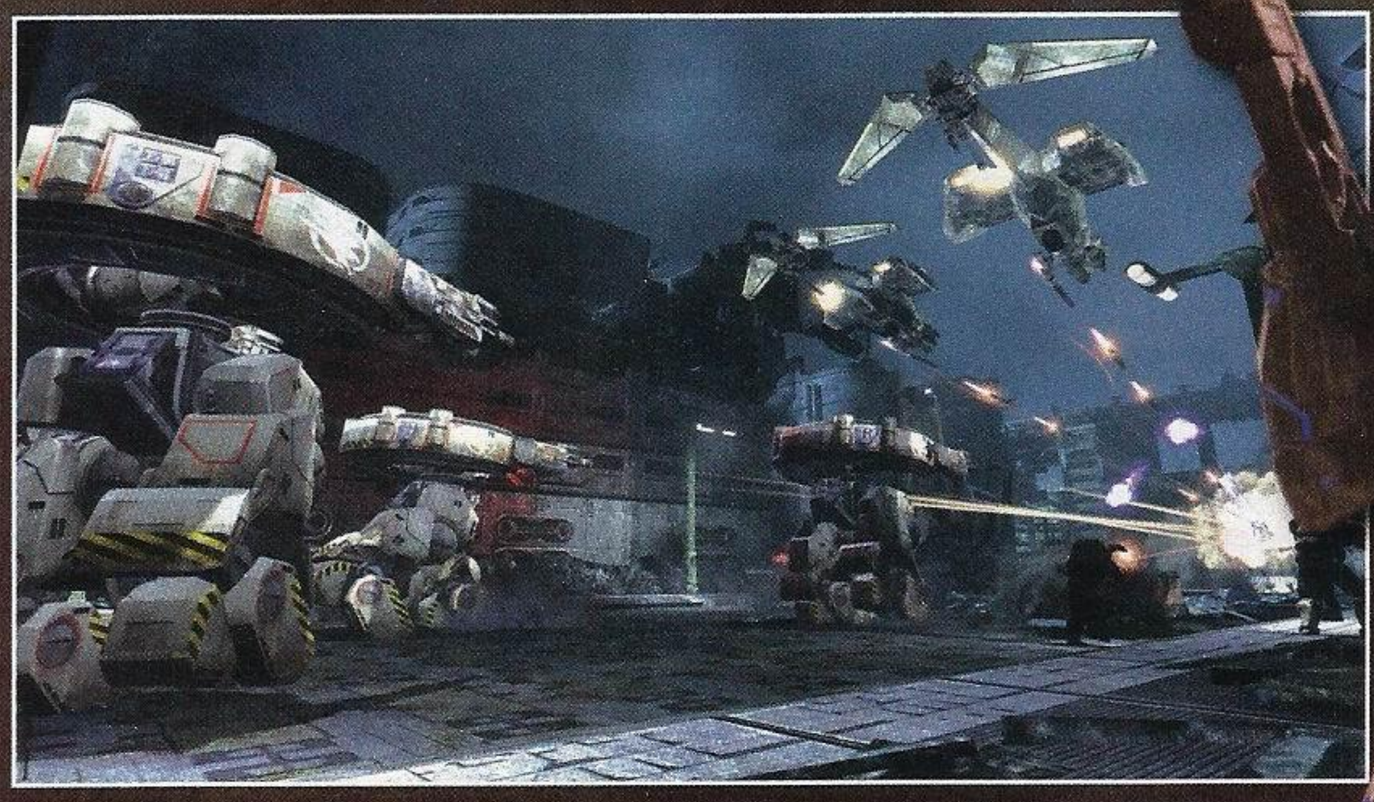
Nieco kontrowersyjnym pomysłem jest to, że Ricardo ma strzelać tylko z jednej giwery, za to o czterech różnych trybach ognia. Pierwszy to klasyczny karabin szturmowy, drugi zmienia spluwę w snajperkę, trzeci w granatnik, a czwarty w pseudo-wyrzutnię rakiet, za pomocą której najpierw zaznaczamy cele w powietrzu lub na ziemi, a potem odpalamy spust i zapominamy o sprawie: rakiety same gonią wyznaczonych wrogów. No i super, tylko po pierwsze, gdzie jest shotgun? A po drugie, ekhem... cztery spluwy? Wiecie, nie żebym narzekał przesadnie, bo i tak w klasycznym shooterze 90 procent

□ Jak widać, nie każdy taką pomocą jest zachwycony. Właśnie na takich schematach opierać się będzie Tiberium – każdy pojazd, wieżyczka, czy giwera ma swoje mocne i słabsze strony. Tylko odpowiednia taktyka wytyczy drogę do zwycięstwa.

MELDUJĘ WYKONANIE Rozkaz to rozkaz. Jak podchorąży każe iść kicie (czyli młodemu) po skrzynkę napojów wyskokowych i daje mu dziesięć złotych, to wysłannik ma przynieść resztę. Niesamowite, jak to wszystko działa, że reszta zawsze jest.

TO CAŁY HUD? Na pewno nie – jeszcze zobaczymy przesłonę futurystycznego hełmu na kolejnych screenach; na razie to cały dostępny HUD.

□ EA Nigdy wcześniej gracze nie mogli przyjrzeć się tak dokładnie jednostkom z serii C&C. Producent i wydawca biorą na siebie spore ryzyko, gdyż nie wszyscy fani strategii muszą się rzucić od razu na strzelaninę. W podobnej sytuacji jest seria Halo. Tam najpierw była strzelanka, a teraz będzie RTS. Można jednak spać spokojnie o zaplecze marketingowe akurat tych przedsięwzięć. Wspomagane dużymi kampaniami na pewno znajdą swoje miejsce na rynku.



czasu gry biega się z jedną tylko rurą, ale jednak przydałoby się delikatnie większe urozmaicenie, szczególnie jeśli Tiberium ma być w takim samym stopniu strzelaniną, jak i strategią. Bo to akurat oczko w głowie twórców, goście testowali ten produkt na wszystkie sposoby (nawet całkiem niedorzeczne w stylu prototypowej planszówki mającej odzwierciedlać zasady rządzące grą).

Elementem taktycznym będzie nie tylko zarządzanie killerskim zespołem, ale również strzelanie z przyczajki. Tu Vega wykona klasyczny Vegas, czyli przyczai się przy murkach, słupach i skrzynkach, a kamera opuści jego halopodobny hełm. Dzięki temu będzie można ostrzeliwać się na ślepo albo sensownie przymierzyć i wyskoczyć tylko na ułamek sekundy, zasadzając headshota skampionemu Scrinowi/terroryście z NODu, niepotrzebne skreślić.

INTELIGENCJA BITEWNA

Wrogowie mają być cwańsi niż u konkurencji, ale to słyszeliśmy już setki razy. Na razie musicie mi uwierzyć na słowo (a ja autorom, a mam z tym mały problem), że przeciwnicy będą uważnie analizowali sytuację na polu walki i odpowiednio na nią zareagują. Zasypani przesadnie gęstym deszczem kul wycofają się na z góry upatrzone pozycje, a jeśli uda im się dojść do wniosku, że Ricardo siedzi sam tam, za tamtym kamulcem, podzielą się i zaczną zachodzenie z boków. Z tej techniki ma też korzystać nasz oddział, ale inaczej niż w klasycznych taktycznych shooterkach, tu nie będziemy mieli sztywnego podziału na dwa zespoły, z których jeden siedzi

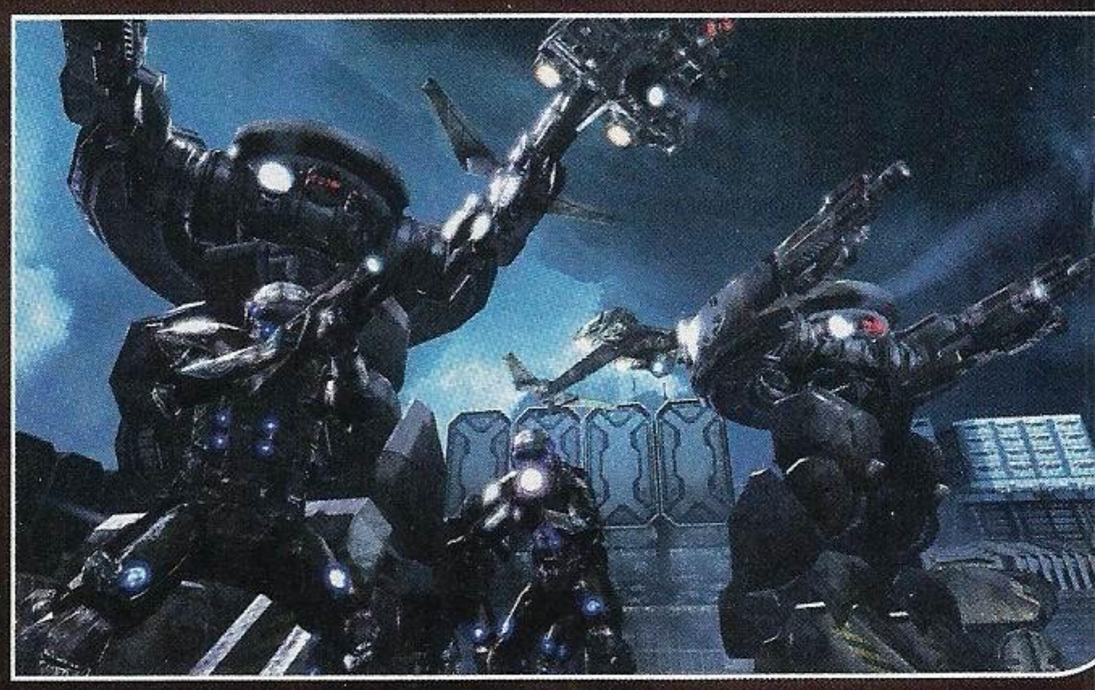
PRZECIWNICY BĘDĄ UWAŻNIE ANALIZOWALI SYTUACJĘ NA POLU WALKI I ODPOWIEDNIO NA NIĄ ZAREAGUJĄ. NIE, TYM RAZEM NAPRAWDĘ...

i grzeje, a drugi pomyka bokami i grzeje trochę później. To rozgraniczenie ma być naszą logiczną reakcją na zachowanie przeciwników. Zobaczymy jak to będzie, zawsze zostaje jeszcze czterofunkcyjna giwera. Ach, no i oczywiście hity z satelity, czyli rozmaite nieprzyjemne ataki orbitalne zamawiane przez Ricardo w razie potrzeby (ale jak mniemam nie za często). Potwierdzono na razie walenie laserem skupione (dobre jak trzeba wysadzić coś dużego, metalowego i stacjonarnego) oraz rozproszone (na wypadek gdyby jakiś oddziałek za dobrze się schował), ale pewnie będzie tego więcej.

Firmowy znak serii, czyli maksymalnie żenujące (ale przez to magiczne!) sceny przerywnikowe z prawdziwymi aktorami... być może wrócą. Na razie nic nie wiadomo, ale mam przeczucie, że to może być odejście od kinowego podejścia. Powód? Oddział Ricarda działa w warunkach totalnego skażenia tyberium, więc zarówno żołnierze, jak i sam dowódca skrywają twarze pod hełmami. W przerywnikach raczej ich nie zdejmą, chociaż z drugiej strony dowódcy siedzący bezpiecznie w dalekiej bazie mogą mieć prawdziwe facjaty. Proszę o więcej aktorów z Losta, dla równowagi mogliby wrzucić kogoś z Heroesów. Albo psychola Dextera, tak! No dobra, za dużo tych marzeń. Chociaż mam jeszcze jedno – dyrektor artystyczny Tiberium, gość, który odszedł z Bungie, mógłby już zapomnieć wreszcie o Halo. Bo sądząc po projektach postaci, ma dom wytapetowany podobiznami Master Chiefa oraz jego hełm w charakterze wazonu.

Za grafikę będzie odpowiadał silnie zmodyfikowany i szalenie modny Unreal Engine 3. Twórcy nie przekonali mnie na razie bullshotami (czyżby nie umieli ich nawet odpowiednio podmalować?), ale może w ruchu będzie to wyglądało nieco lepiej. Najważniejszym technicznym ficzerem Tiberium jest na razie to, że dym będzie zawijał się wokół śmigających pocisków. Hmmm.

Delikatny sceptycyzm wyzierający z tego tekstu może być niepotrzebny – mam taką nadzieję, bo lubię się cieszyć nowymi grami, nawet jeśli po godzinie pokazują stępiony koci pazurek zamiast zapowiadanych wolverinowych ostrzy. Niestety, jeśli nie dadzą mi do garści więcej giwer niż cztery, będę co najmniej zawiedziony. Ale może odpowiednio słaba historia (C&C są silne słabą fabułą, każdy weteran serii to wie) przyciągnie mnie do tego tytułu na dłużej. //**Cubituss**



N(e)O comments

DRMAX@NEO-PLUS.PL

▶ Jakoś tak się brzydko złożyło, że nie mam obecnie na podorędziu żadnej konsoli. Serio. Żadnego nextgena, żadnego handhelda, nawet głupiej peesdwójki, która – zdawałoby się – wypada z szafy podczas robienia porządków co drugiemu graczowi na świecie. Nie żebym w ogóle nie miał dostępu do tych radosnych maszynek, taki biedny to nie jestem, w końcu od czegoś kumpli się ma, ale jednak. A jeśli to nie wystarczy, żeby doszczętnie zburzyć moją wiarygodność i zdemaskować mnie jako zaplutego karła w pulowerku i polepionych tasiemką okularach, dodam też, że jedynym obecnie urządzeniem zdatnym do grania, żyjącym ze mną pod jednym dachem, jest pecet. I dodam, pogrążając się już zupełnie, że, o zgrozo, zdarza mi się na nim grać.

▶ O wzajemnych stosunkach PC i konsol (a właściwie ich użytkowników) powiedziano już tyle niemądrych rzeczy, że niespecjalnie mam ochotę cokolwiek dodawać. Jestem bowiem głupolem ambitnym, który jeśli już plecie głupoty, to oryginalne! Krótko więc. Sporo ludzi, w tym osoby znane i, za przeproszeniem, zasłużone w branży, wydaje się potwornie sfrustrowanych faktem, że blaszak ośmiela się pozostawać platformą do gier (i to bodaj najdłużej utrzymującą się przy życiu), mimo że śmierć z ręki kolejnych generacji konsol wróżą mu od ładnej dekady. Co właściwie komu te nieszczęsne pudła uczyniły, że tak im źle życzą? Bogiem a prawdą, nie jestem w stanie orzec. Podobnie jak nie wiem, czemu ubijać jedną z dwóch doskonale się uzupełniających gałęzi gier. Wybaczcie, ale nie wiem co musiałoby mi się stać w głowę, żebym namiętnie zaczął grywać w rtsy z padem w dłoniach. Podobnie, muszę przyznać, nigdy nie umiałem wczuć się w skradankę oglądaną na dużym ekranie telewizora w przestronnym pokoju. Ja tam lubię się wczuwać w grę, więc skoro na ekranie kitram się w ciemnym zaułku, to mogę pokitrać się w ciemnym kącie pokoju, oświetlony tylko bladą łuną bijącą od monitora. Ot, takie tam niewinne dewiacje. To nie jedyne gatunki, które lepiej sprawdzają się na owej bezpłciowej maszynce, która stoi w pokoju każdego czterdziestolatka z wąsem*. Pozostałe to między innymi staroszkolne przygodówki, tylko, głupia sprawa, wyzdychało się niebożętom niemal doszczętnie. Nieważne. Sednem tego przydługiego wywodu, do którego desperacko rozpychając się łokciami usiłuję dobrnąć, jest taki mój osobisty apel. Nie burzmy odwiecznego stanu rzeczy, skoro dobrze się sprawdza. Klikadła na PC, wruuuum-badabum na konsole, okej? Nie wiem jak Wam, ale mi z tym dobrze. Gier wyłamujących się z konwencji gatunkowych nie biorę pod uwagę, bo one obronią się na dowolnej platformie. Nawet na zegarku na rękę Waszego taty.

▶ Pozostaje pytanie, jaką właściwie konsolę powinienem sobie sprawić (kiedy już wygram w totka albo Gul zacznie płacić mi sztabkami złota od strony). Wii odpada w przedbiegach, bo szukam konsoli, a nie przyrządu do demolki mieszkania. Aczkolwiek, gdyby Ninny zrobiło w końcu ze swoim systemem coś w połowie tak pomysłowego jak niejaki Johnny Lee [http://tinyurl.com/3296xv], to chyba bym się nie wahał. „Kółko" ma, oprócz wstydliwej choroby, od której czerwienieje mu pierścień, jedną poważną wadę – tytułów na wyłączność tyle, co kot napłakał, a jak już coś wpadnie, to i tak można się zakładać, że po roku wyląduje na piecu. Jeden Ninja Gaiden 2 wiosny nie czyni. O dziwo więc, najkorzystniej prezentuje się dla mnie lśniąca czarna bestia zwana PS3. Co prawda pozostaje najdroższą niecnotą na rynku, a flagowe serie Sony w rodzaju FF czy MGS mnie nie grzeją ani ciut-ciut, ale parę powodów, w rodzaju Uncharted, Heavenly Sword, LittleBigPlanet i kilku innych, się znajdzie. No, to męską decyzję mam z głowy. Teraz tylko czekać na te sztabki złota. ■

*Stop! Cofam to. Mój komp wcale nie jest bezpłciowy. Ma szpanerską czarną obudowę. I wabi się Harry.

INFO
DEVELOPER: PIVOTAL GMS
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: LUTY 2007
KONSOLA: PS3, XBOX360

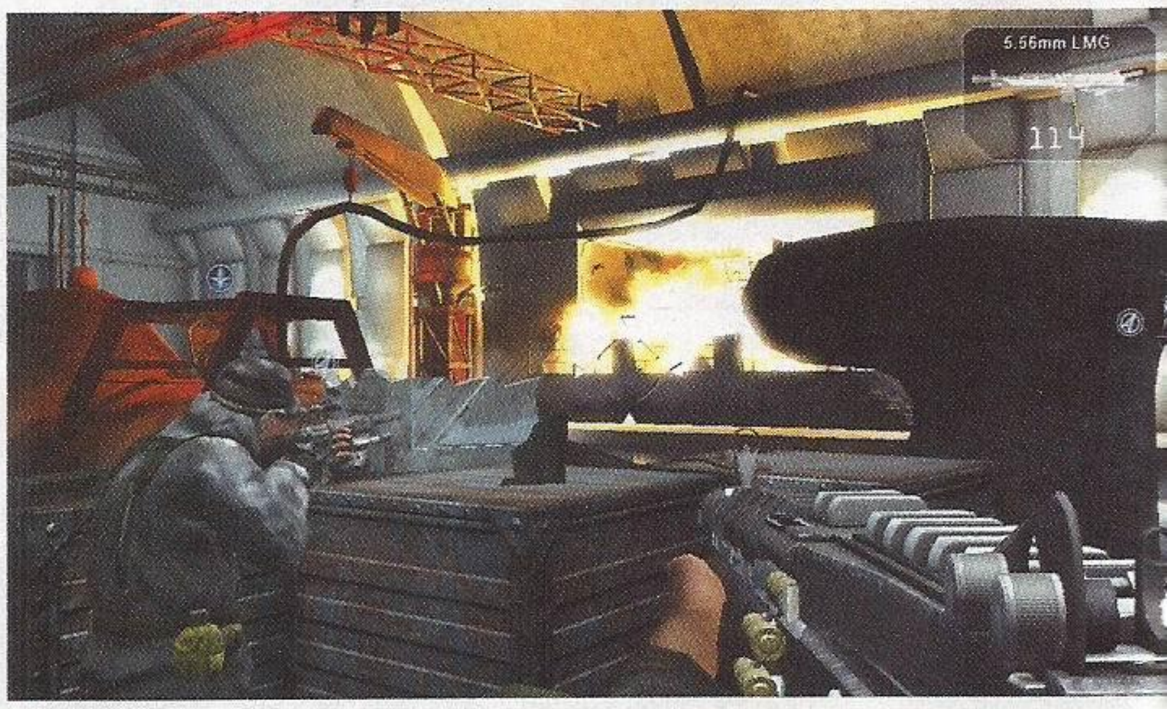
już grane!

CONFLICT: DENIED OPS

Dwóch żołnierzy kontra reszta świata. Dzwońcie po posiłki z kosmosu.

Bohaterowie Conflicta to prawdziwi twardziele. Walczą najlepiej nie wtedy, kiedy kryją się za ścianą, tylko gdy stoją oko w oko z przeciwnikami. Czyli z Rosjanami biegającymi po opuszczonych fabrykach, Rosjanami prowadzącymi ostrzał z poduszkowca, Rosjanami uciekającymi się do haniebnej walki przy użyciu helikoptera... Nie, to tylko pozory, zabawa wcale nie jest aż tak bardzo urozmaicona. To kolejna zwyczajna strzelanka fpp i kolejna, która ma pecha, bo trafia na rynek po Call of Duty 4. Wersja testowa nie pokazała nic, co pozwoliłoby uwierzyć, że będzie to pozycja z górnej półki. Ale może być po prostu nieźle.

Wróćmy do bohaterów. Pracują we dwójkę, ale jeśli do premiery nic się nie zmieni (a raczej nie ma na to czasu), to możecie przestać marzyć o co-opie na jednej konsoli. PS3 i X360 nie radzą sobie ze splitscreenem, czy autorzy nie potrafili lub nie mieli więcej kasy i czasu, by nad tym tematem posiedzieć? Nieważne, samotnicy mogą w każdej chwili przełączyć się między bohaterami, co na razie wygląda jak trochę inna forma zmiany broni – czarnoskóry Lang preferuje demolkę, więc to on dzierży kaema połączonego z granatnikiem, jemu też przypada noszenie na plecach wyrzutni rakiet niezbędnej do strącenia helikoptera. Graves jest snajperem, ale jego karabin służy również jako shotgun, więc nie ma problemu, by również on czasem trochę się rozerwał. A jeśli uznacie, że to przeciwnicy powinni się rozerwać, obaj panowie mają pod ręką kilka granatów. Broń Gravesa jest bardzo użyteczna również dlatego, że



NAD GRAFIKĄ NIE BĘDĘ SIĘ ROZWODZIĆ. CALL OF DUTY 4 TO NIE JEST, NA SZCZĘŚCIE DO HOUR OF VICTORY DROGA RÓWNIE DALEKA

zamontowano na niej kamerę, z której obraz przekazywany jest bezpośrednio do gogli bohatera, dzięki czemu można prowadzić precyzyjny ostrzał nawet chowając się za winklem.

Tylko po co się chować skoro najlepszą metodą na zwycięstwo jest otwarta walka w pełnym biegu? Bez trudu uporałem się z poduszkowcem, z którego ostrzeliwał mnie Rosjanin z cekaemem. Nawet trochę sobie pobiegałem za helikopterem, strzelając do niego z karabinu. Jego działka i rakiety na nic się zdały, bohater wydawał się biegać między pociskami (grałem na normalu, jakby ktoś chciał wiedzieć). Dziwne, bo normalnie po kilku kulkach obaj panowie padają na twarz i... czekają na pomoc. Zupełnie jak w Kane & Lynch, jest kilka sekund (czytaj: ponad dwie minuty), by ocalić powalonego. Wystarczy podejść, nacisnąć A/X, posłuchać komentarza („hej, wstawaj, nie przyszliśmy się tu bawić", albo „nie udawaj, to tylko draśnięcie") i tyle. Cudownie ozdrowiony bohater chwyta za broń i rusza w bój. Łatwizna.

Nad grafiką nie będę się rozwodzić. Call of Duty 4 to nie jest, ale na szczęście do Hour of Victory droga równie daleka. Nie zachwyciła mnie animacja przeciwników, wybuchy i nieźle wyglądający dym. Spodobało mi się natomiast „pływanie" ekranu. Poczułem się trochę jak na statku, gdy kamera delikatnie przechylała się przy każdej, nawet najmniejszej zmianie kierunku ruchu. Nie przeszkadza to w żaden sposób w zabawie, a prezentuje się bardzo fajnie. No, ale za taki bajer nie dacie chyba dwóch stów, a my wysokiej oceny, prawda? Cudów się nie spodziewajcie, to będzie szybki, luźny shooterek fpp, który mogą uratować relacje między bohaterami. Czasem sobie przygadują, ale tak po przyjacielsku. Kojarzą mi się z chłopakami z Army of Two, ale w sumie, co możecie o tym wiedzieć, skoro EA przesunęło premierę na marzec, a my już dawno mamy ten tytuł za sobą. //**Mielu**

□ Gra ukaże się niedługo po pojawieniu się tego numeru enplusa w kioskach (niestety, nie doczekaliśmy się wersji do recenzji). Poczekajcie do początku marca, wtedy ją ocenimy.

Najlepszy jRPG 2007 roku!

ETERNAL SONATA™

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
219,90 ZŁOTYCH

Już w sprzedaży!

ETERNAL SONATA™ & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by BANDAI NAMCO Games Europe SAS
Distributed by ATARI Europe SASU

12+ www.pegi.info

XBOX 360

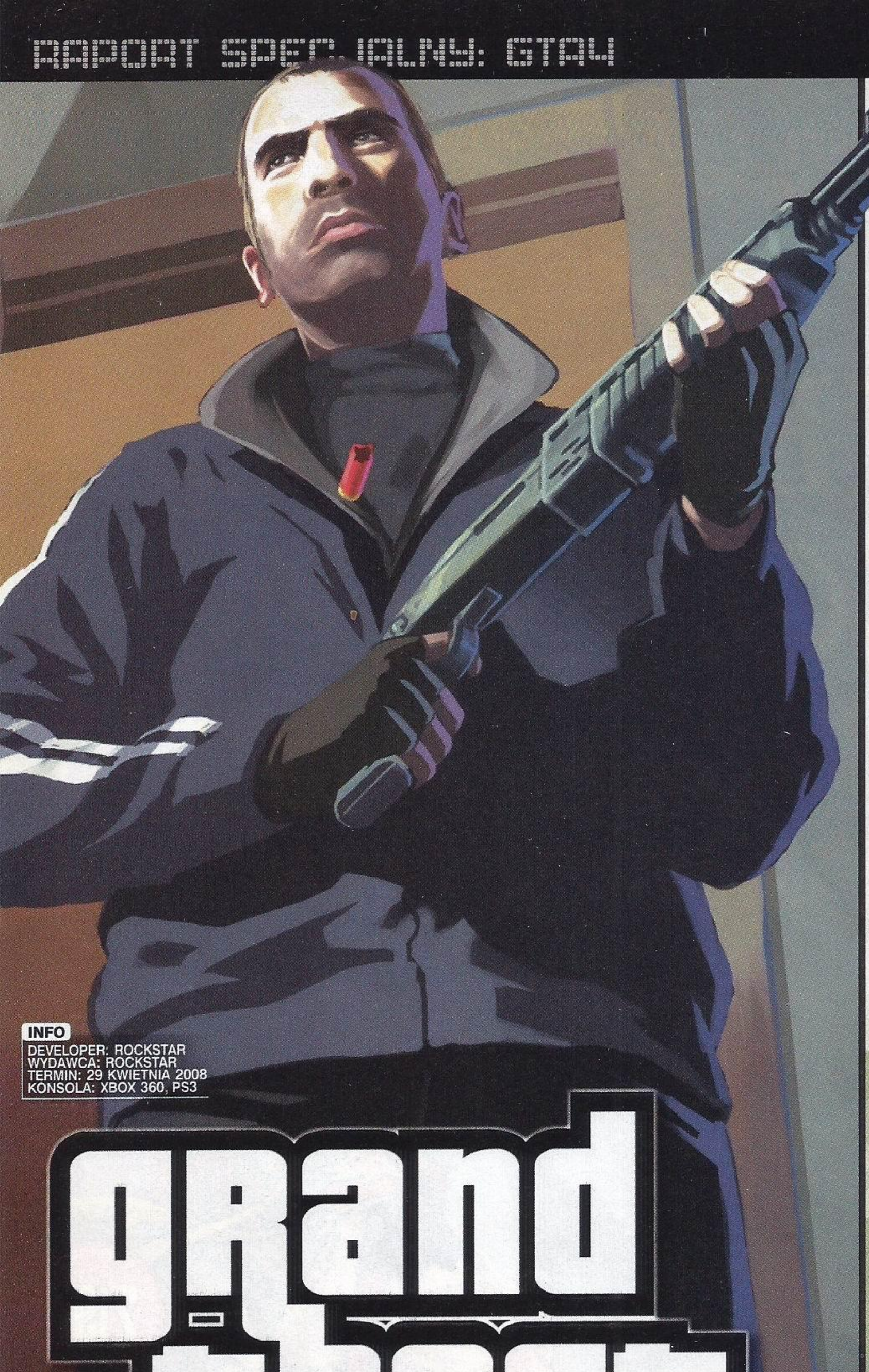
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

namco

BANDAI NAMCO Games

ATARI

RAPORT SPEC. JALNY: GTAIV



INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: 29 KWIETNIA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

grand theft auto IV

TO ISTOTNIE BĘDZIE OGROMNA KRADZIEŻ – NASZYCH PIENIĘDZY

fakty są takie, że GTA nowej generacji miało zawładnąć umysłami graczy już w październiku 2007 i firma Rockstar bardzo długo upierała się przy tej dacie. W końcu jednak zmieniła zdanie i przeniosła najbardziej wyczekiwany tytuł tej generacji na drugi kwartał 2008. Konkretnie na 29 kwietnia 2008 – to już ostateczna data premiery GTA IV! Oficjalnie przesunięto grę, by maksymalnie ją dopracować i wyeliminować wszelkie niedoróbki, choć nam wydaje się, że po prostu firma nie chciała się pchać w przedświąteczny tłok na rynku. Siła uderzenia GTA IV wiosną z pewnością będzie o wiele wyraźniejsza. Możemy dyskutować, czy to była rozsądna decyzja, nie zmienia to jednak faktu, że świąteczna gorączka już za nami i temat ponownych odwiedzin w Liberty City powraca na pierwsze strony gazet. Lub czasopism.

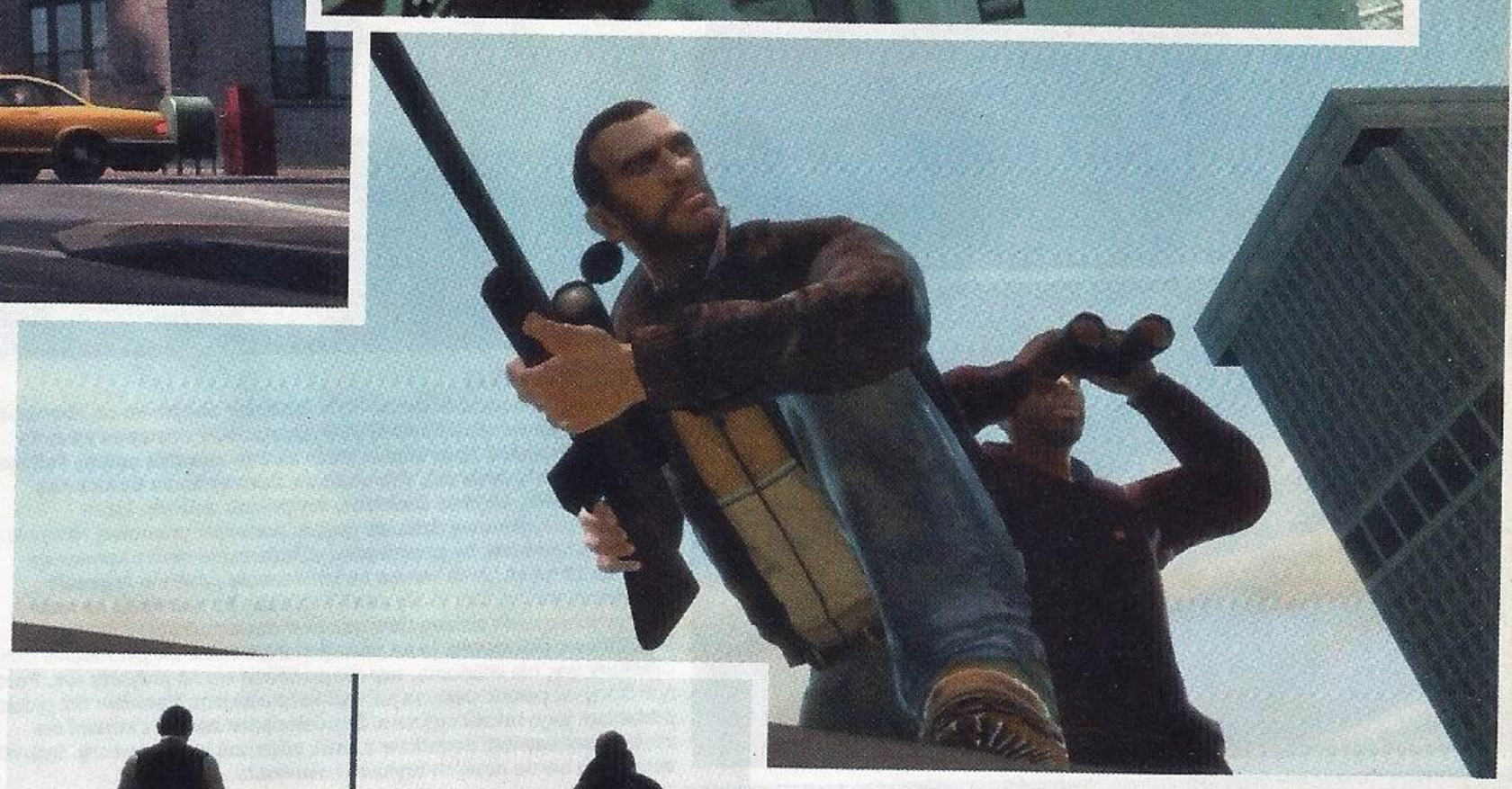
Bellic. Niko Bellic.

Był już biały madafaka w skórze. Był również biały madafaka w kwiecistej koszuli. Czarnoskórym madafaką też już graliśmy. Rockstar North w czwartej części wrzuca gracza w buty niezwykle kontrowersyjnej postaci. Brzydki, nieogolony, mówiący z rosyjskim akcentem – oto Niko Bellic. Bohater (a może czarny charakter?) GTA IV oficjalnie pochodzi z Europy Wschodniej, jednak aluzje w stronę państwa Putina są dość jasne. Niko przybywa do krainy Coca-Colą płynącej na zaproszenie swego kuzyna, Romana, który rzekomo urzeczywistnił tu amerykański sen. Proza życia jednak szybko daje o sobie znać i jasne się staje, że Romek wpadł w tarapaty. Wisi grubszą kasę ludziom, którzy nie grzeszą cierpliwością, więc postanawia wplątać w swoje problemy rodzinę. W ten sposób Niko zostaje szybko przedstawiony tutejszemu półświatkowi. Półświatek nie wie jednak, że ludzie ze wschodniej części Europy są twardzi i wielokrotnie przekraczają śmiertelne dawki alkoholu we krwi, dzięki czemu przygoda Bellica w USA nie kończy się w pierwszej ciemnej uliczce. Wręcz przeciwnie, zaczyna się wspaniała, choć krwawa przygoda dla graczy. Ptaszki ćwierkają, że z czasem na jaw wyjdą osobiste problemy bohatera w ojczyźnie. O co może chodzić? Póki co, możemy tylko gdybać. Zatarg z oligarchami lub spec-służbami? Byłoby nieźle.

Wybór na protagonistę kogoś takiego, jak Niko Bellic, początkowo wywołał spore kontrowersje. Na pierwszy rzut oka to wcielenie słowa „antypatyczny". Ale taka decyzja to nie widzimisię projektantów, tylko od początku zaplanowana i przemyślana taktyka. Od razu widać, że koleś jest niesympatyczny, twardy i groźny. I takie też właśnie będzie całe GTA IV. Moc PS3 i X360 pozwala oddać świat gry bardziej realistycznie, a co za tym idzie – brutalniej. Oczywiście bez przesady, ale sielankowość Vice City czy groteska San Andreas odchodzą w zapomnienie. Skończyło się przedszkole, zaczęło się życie. Rockstar ostatecznie rezygnuje z niektórych typowych dla gier video uproszczeń, takich jak wskaźnik zdrowia. Koniec z apteczkami czy serduszkami, od tego momentu, by utrzymać się w dobrej formie, trzeba będzie zadbać o regularne posiłki i sen. Zrezygnowano także z raczej humorystycznych dodatków pokroju przybierania na wadze czy zmiany uczesania. Jeśli chodzi o kreację bohatera, uchowała się jedynie zmiana ciuchów. Z tym, że nadano jej większe znaczenie. W niektórych misjach odpowiedni strój ma być konieczny, a poza tym przyda się także do zmylenia pościgu.

Moje miasto, a w nim...

Obok Bellica, czwarte GTA ma również drugiego bohatera. Jest nim oczywiście samo miasto – Liberty City. Wracamy na stare śmieci, ale



ZESTAW GANGSTERA

Już w maju zeszłego roku, kiedy datą premiery był październik 2007, Rockstar zapowiedziało limitowane wydanie GTA IV. Sprzedawane będzie w specjalnym, metalowym pudle, a w jego skład poza samą grą wejdzie kilka drobiazgów dla prawdziwych fanów. Na pierwszy ogień idzie czarna torba sportowa z logo Rockstar – w sam raz na podręczny arsenał. Do tego brelok do kluczy z logo firmy oraz Grand Theft Auto IV Art Book – nazwa mówi sama za siebie. Mięsko stanowi jednak płyta CD z wybranymi fragmentami soundtracku z gry, która ma zawierać również specjalne materiały od muzyków zaangażowanych w prace nad produktem. Wspomniane bonusy będą dostępne jedynie w tym zestawie.

FURIA I EUFORIA

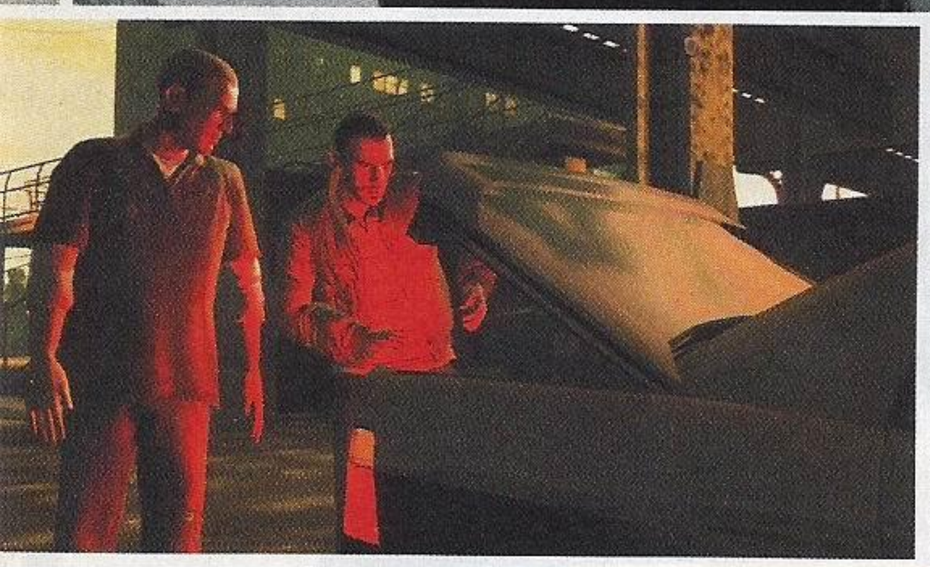
Każdy, kto uważnie śledzi wątek czwartego GTA wie, że gra hula na silniku RAGE, czyli Rockstar Advanced Game Engine. Jak łatwo wywnioskować z nazwy, RAGE powstał wewnątrz firmy, a dokładniej przy udziale oddziałów San Diego i North. Ci drudzy pracują nad GTA IV, więc powinni być w stanie wycisnąć z niego wszystko, co się da. Pierwszą pozycją, swego rodzaju sprawdzianem dla RAGE, było Rockstar's Table Tennis. Gra może nie najwyższych lotów, ale na pewno z wartą uwagi stroną wizualną.
Czym jest zatem Euphoria? To silnik zajmujący się animacją postaci, stworzony przez firmę NaturalMotion. Piszemy o nim oczywiście dlatego, że został wykorzystany przy produkcji nowego GTA. A co potrafi to cudo? Otóż, jeśli wierzyć w zapewniania twórców, symuluje ono w czasie rzeczywistym ruchy postaci. Mówiąc prościej, bieg bohatera nie jest uprzednio przygotowaną animacją, tylko wynikiem pracy Euphorii, która na bieżąco analizuje szereg danych, takich jak budowa ciała, umięśnienie czy ukształtowanie terenu. Rezultatem ma być to, że odgrywając tę samą scenę, postać za każdym razem będzie poruszać się trochę inaczej! Czy to naprawdę możliwe? Nie mamy pojęcia, ale umowę z NaturalMotion podpisało już także LucasArts i wykorzysta silnik w nowych przygodach Indiany Jones'a oraz Star Wars: The Force Unleashed. Raczej będzie dobrze.

wypolerowane na błysk, wzbogacone i zaaranżowane od nowa. Plan metropolii oparto na czterech dzielnicach Nowego Jorku (Brooklyn, Manhattan, Queens i Bronx) oraz kawałku New Jersey. Dlatego też gracz będzie miał okazać odnaleźć tak znane miejsca, jak Statuta Wolności czy Times Square, oczywiście z odpowiednio zmodyfikowanymi nazwami. Zresztą te ostatnie grają teraz całkiem znacząca rolę. Kolejnym krokiem w stronę realizmu jest nadanie każdej ulicy nazwy. Nie jest to tylko zbyteczny dodatek, gdyż często Niko będzie musiał dotrzeć pod wskazany adres lub też ustalić miejsce spotkania. Przyda się także, kiedy gracz zdecyduje się pojechać taksówką. Tak normalnie, płacąc i siadając na miejscu pasażera. Co ciekawe, w czasie takiej przejażdżki będzie można obserwować żyjące własnym rytmem miasto lub też od razu przenieść się do miejsca przeznaczenia. Wynika to z jednego z największych osiągnięć programistów. Otóż, jak zarzeka się przedstawiciel studia, gracze nie uświadczą podczas zabawy żadnych ekranów doczytywania. Po załadowaniu miasta na początku, reszta potoczy się już bez żadnych przerw. Jeśli zaś chodzi o rozmiary Liberty City, to już teraz wiadomo, że sama powierzchnia ma być mniejsza, niż w San Andreas. Wynika to między innym z braku dużych, pustych obszarów – żadnych pustyń czy pól ciągnących się po horyzont. Arena działań ma być mniejsza, ale o wiele bardziej zagęszczona. Podróż z buta z jednego końca miasta na drugi to podobno kwestia godziny czasu rzeczywistego.. Dlatego też taksówki powinny cieszyć się popularnością.

Liberty City urośnie nieco wzwyż. Chociaż nie do każdego budynku w mieście da się wejść, to i tak zatrważająca ich liczba ma być dostępna. Wśród nich znajdą się także drapacze chmur, z okien których gracze zobaczą piękną panoramę miasta. Lub po prostu wyrzucą mniej sympatycznego koleżkę. Skoro już mowa o przestrzeni, to Niko zasiądzie za sterami łodzi i śmigłowców – tymi ostatnimi wyląduje także na dachach budynków. Choć w Liberty City znajdzie się miejsce dla lotniska, to tym razem wykluczone mają być jakiekolwiek loty samolotami. Jakoś to chyba przeżyjemy.

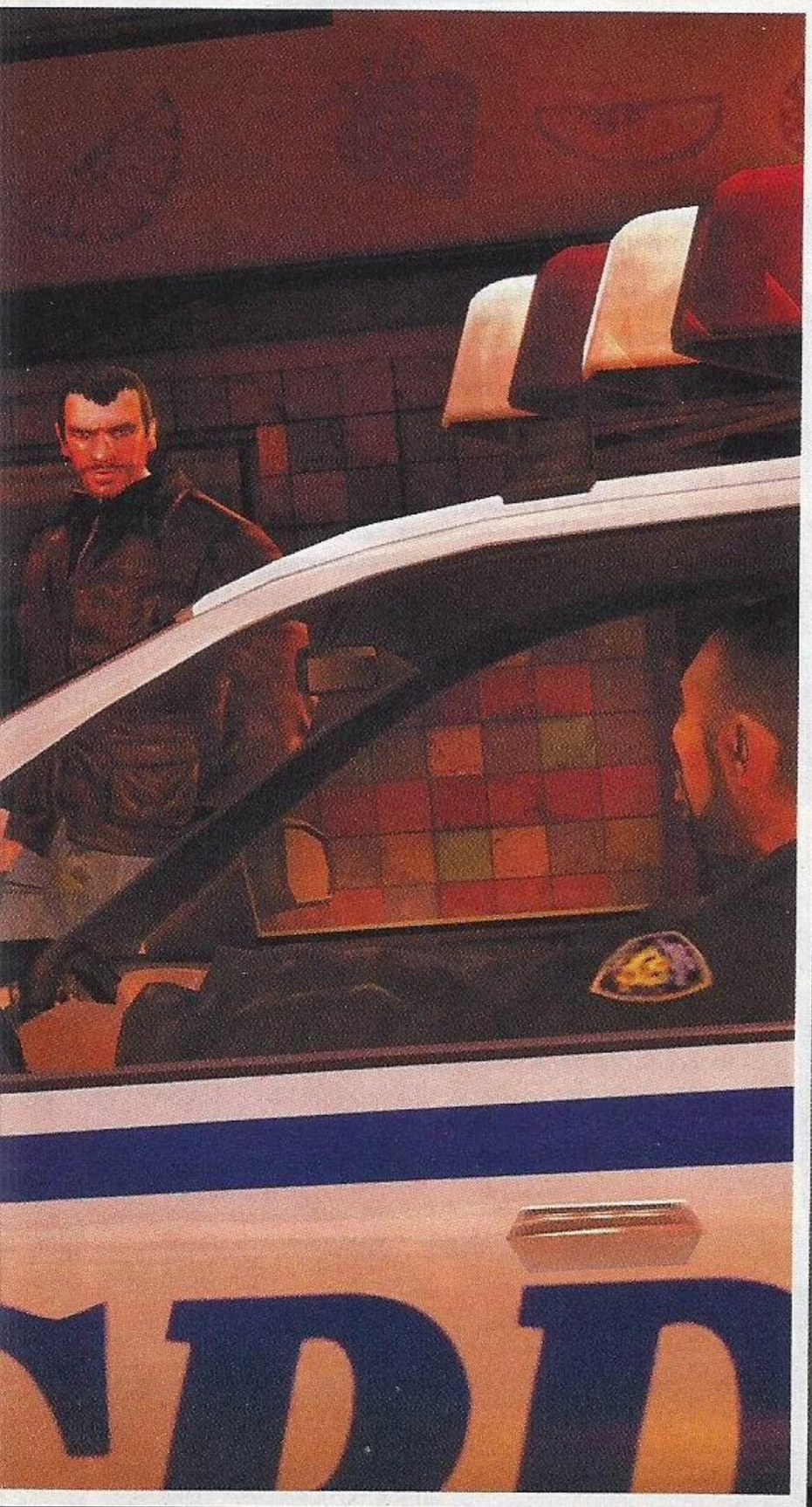
Connecting people

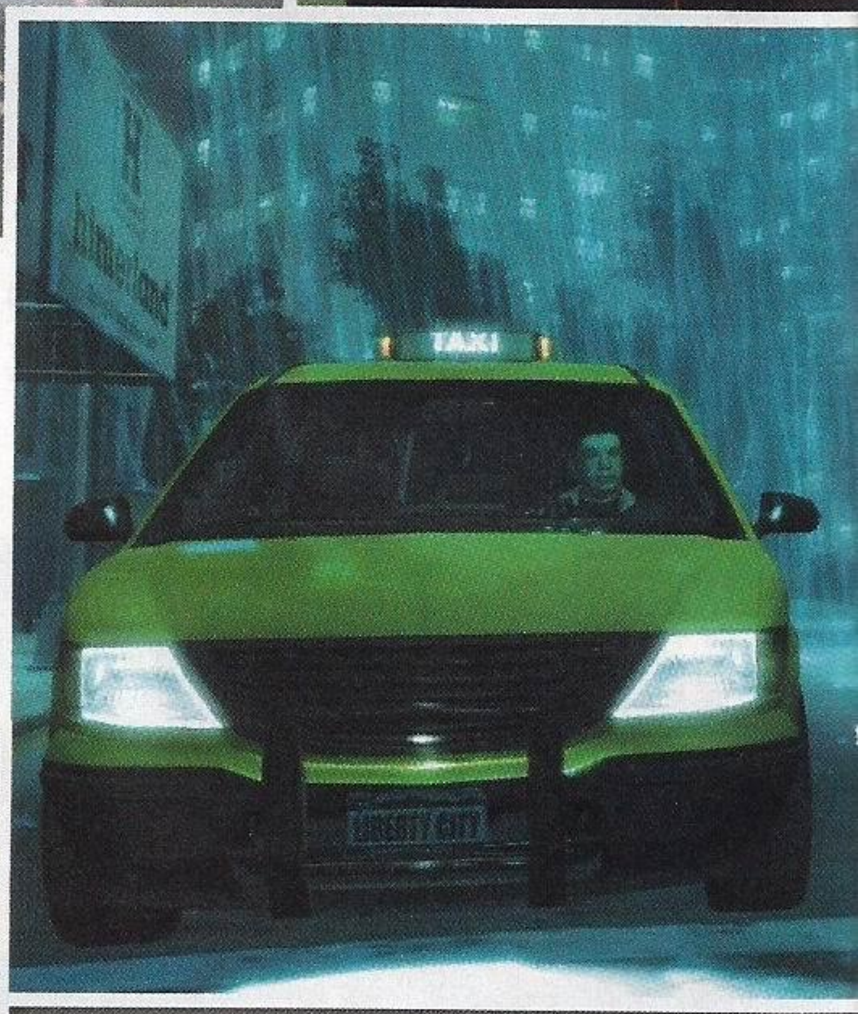
Ewolucji podobno nie da się powstrzymać, dlatego nie zdziwicie się zapewne, że Niko został obdarowany o wiele szerszym zakresem ruchów niż jego poprzednicy. Wśród nich ma znaleźć się między innymi przepychanie przez tłum czy korzystanie ze schodów przeciwpożarowych, co z pewnością okaże się pomocne w trakcie ucieczki na piechotę. Jeszcze nie wiadomo do czego przyda się wspinanie na słupy telefoniczne, ale zostało oficjalnie potwierdzone. Jaki będzie cel umawiania się na randki już łatwiej się domyślić. Relacje między bohaterami dramatu mają mieć dość znaczący wpływ na rozgrywkę. Znaczenie ma to, komu wyświadczamy przysługi, z kim idziemy na piwo czy kręgle.I lepiej nie spóźnić się na spotkanie – kilka takich numerów i zamiast przyjaciela Niko zyska wroga! A to może oznaczać utrudniony dostęp do arsenału lub niektórych zleceń.



GRUBA KASA

Pięćdziesiąt milionów dolarów – tyle Rockstar otrzymało od Microsoftu, by zaprojektować dodatki do GTA IV. Oczywiście dostępne tylko na Xboxa 360 poprzez Xbox Live, a także za odpowiednią opłatą. I chyba jest to gra warta świeczki. Wspomniane bonusy to nie dodatkowe bronie czy auta, ale dwa obszerne, oryginalne epizody, które zapewnią przynajmniej dziesięć godzin ponadprogramowej rozrywki. MS szuka sposobu, by przezwyciężyć kojarzenie serii z konsolami Sony i przekonać, że to wersja na ich konsolę powinna zagościć w domach graczy. Czy to się uda? To zależy. Po pierwsze, na razie brak jakichkolwiek szczegółów na temat zawartości tych rozdziałów. Początkowo planowano je na początek 2008 roku, ale po zmianie daty premiery gry, nie wiadomo, czy nie przesuną się na przyszły rok. Poza tym Sony na pewno ostro myśli nad kontratakiem. Rockstar tuż przed oddaniem tego tekstu ogłosiło, że posiadacze żadnej z konsol nie zostaną pozbawieni dodatków z sieci, więc coś jest na rzeczy. Byle nie skończyło się na nowych brykach i ciuchach.



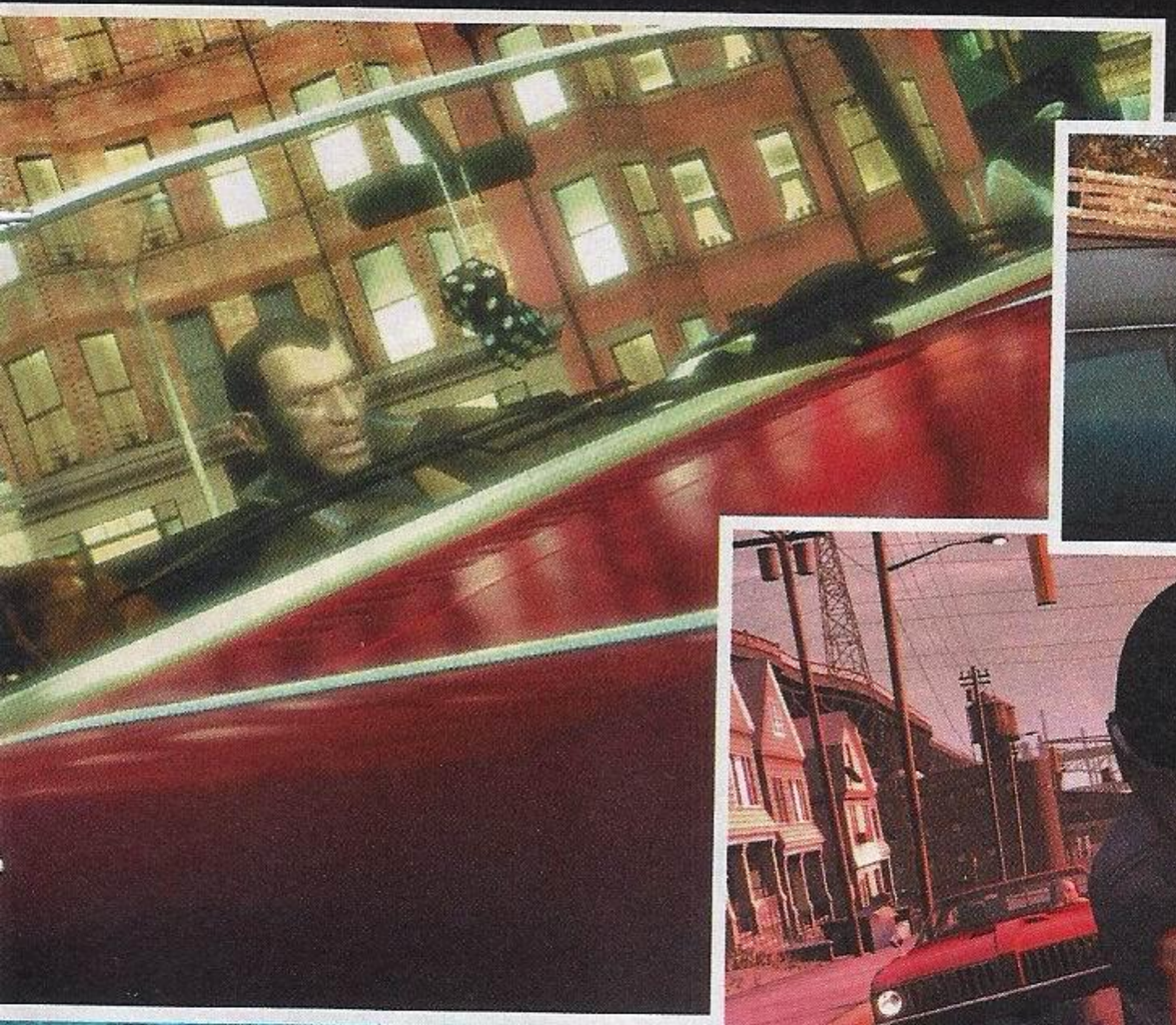


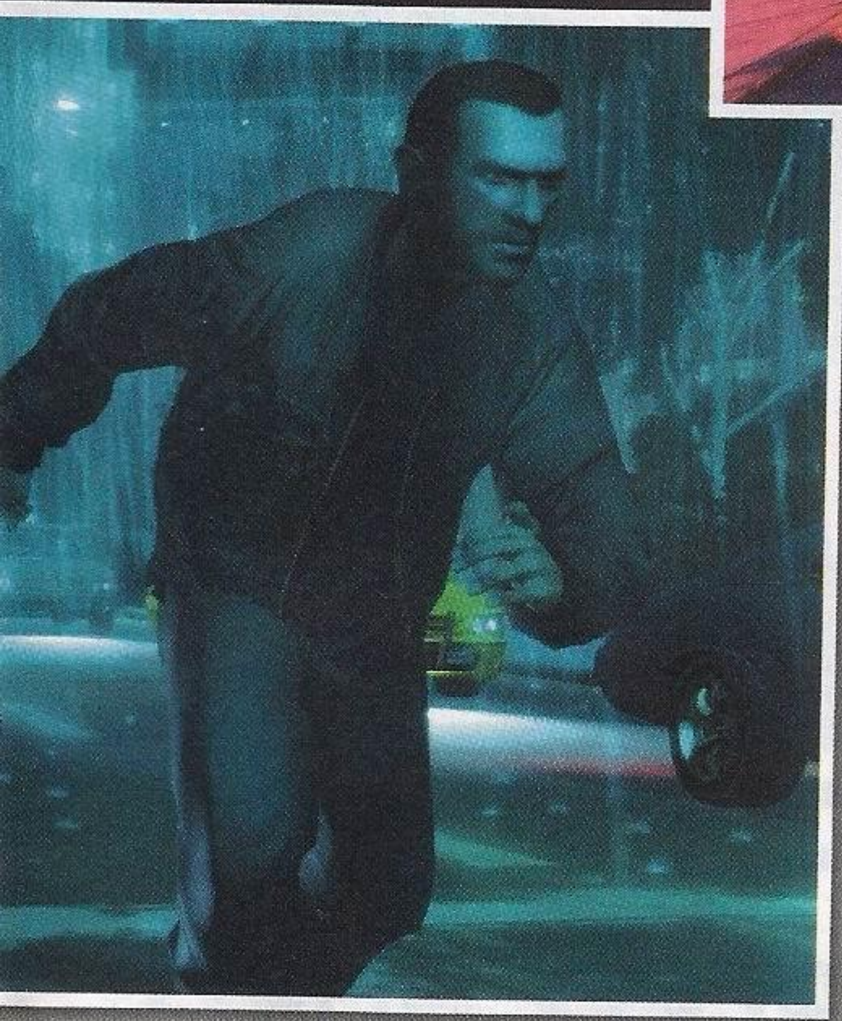
Dość znacznym modyfikacjom poddano jedną z najczęstszych aktywności w GTA, czyli „pożyczanie" auta. O ile wciąż będzie można wyrzucić kogoś za fraki zza kółka, to sprawa z zaparkowanymi brykami przestaje być taka prosta. Niko musi się podkraść do auta niezauważenie, by nie zwrócić uwagi przechodniów – bestie są sprytne i zgłaszają takie sprawy policji. Potem trzeba się dostać do środka, więc nie obejdzie się bez stłuczonej szybki, bo kluczyków przecież nie ma. A skoro tak, to i uruchomić pojazd nie jest prosto, więc konieczna okazuje się zabawa z kabelkami. Które z tych czynności będą leżały w gestii gracza, a które postać wykona automatycznie, możemy jedynie zgadywać. Wiemy za to na pewno, że bagażniki wreszcie staną przed nami otworem. Oczami wyobraźni widzimy jak posłużą do przemytu, ukrywania zwłok, albo krycia się przed czujnym wzrokiem stróżów prawa. Fajną sprawą wydaje się także wybicie szyby (jeśli Niko nie zrobił tego wcześniej) i prowadzenie ostrzału w czasie jazdy.

Bellic być może i pochodzi z Rosji, która synonimem nowoczesnych technologii, powiedzmy sobie szczerze, nie jest, ale nie obce mu są współczesne gadżety. Jedną z istotniejszych nowości jest korzystanie z telefonu komórkowego i Internetu. Gracz będzie mógł odwiedzać kafejki internetowe rozsiane po Liberty City i surfować po sieci w poszukiwaniu ciekawych lub przydatnych informacji. Mają być portale informacyjne, sportowe, rozrywkowe – całe tło dla wirtualnego świata. Czasem jednak Internet okaże się niezbędny do wypełnienia misji. Powiedzmy, by dostać się do szefa firmy, trzeba wysłać podanie o pracę, udać się potem na rozmowę kwalifikacyjną i dopiero wtedy wpakować mu kulkę w czoło. Inaczej nie da rady. Przydatna okaże się także policyjna baza danych, do której dostęp znajduje się w każdym radiowozie. Jeszcze ważniejszym elementem zabawy jest telefon – w końcu, czy ktoś z Was wyobraża sobie w dzisiejszych czasach życie bez komórki? Wśród opcji znajdzie się oczywiście dzwonienie i wysyłanie wiadomości do osób, których numery uda się graczowi zdobyć. Wliczają się w to zarówno poznane na imprezie panienki, jak i rekiny miejscowego podziemia. W sprzyjających warunkach można umówić się na spotkanie w wyznaczonym miejscu, powiedzmy na drinka. Uważajcie tylko, żeby się nie upić, bo silnik Euphoria (patrz ramka) doskonale imituje bycie pod wpływem. Organizer pozwoli zapisać ważne informacje oraz daty, co okaże się użyteczne w przypadku misji, które trwają kilka lub więcej dni. Ostatni z ujawnionych bajerów to wbudowany aparat fotograficzny. Coś w sam raz dla wzrokowców i sklerotyków – niczym bohater filmu „Memento" strzelamy fotkę budynku lub postaci, dodajemy odpowiedni komentarz i voila!

Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie

Liberty City to nie tylko budynki, drogi, Niko i przestępcy. To także zwyczajni ludzie. Rockstar North chce dopilnować, by byli tak zwykli, jak jeszcze nigdy przedtem. W poprzednich częściach najczęściej szli przed siebie, ewentualnie czmychali gdzie pieprz rośnie. Na tym kończył się ich aktywny udział w życiu miasta. Tym razem gracze mają zetknąć się z ogromną różnorodnością. Przechodnie nie dość, że kaszlą czy drapią się po nosach, to jeszcze zmierzają dokądś w konkretnym celu. Jedni idą po gazetę, inni kupują fast





foody w budce, kilka osób wypłaca pieniądze z bankomatu lub rozmawia z kimś przez komórkę. Na dodatek wchodzą między sobą w interakcję, kłócąc się bądź zaprzyjaźniając. Wiele też zależy od dzielnicy. Wiadomo, że w slumsach spotkamy głównie bezdomnych i żebraków, stojących wokół płonących beczek i zaczepiających o kilka centów. Oczywiście tłok na chodnikach i rodzaj napotykanych ludzi są ściśle połączone z porą doby. O trzeciej w nocy członkinie kół różańcowych raczej nie wychodzą na ulice...

Przechodnie przechodniami, ale co z policją? To w końcu z nimi gracz będzie miał najczęściej do czynienia i tu zapowiadają się dość znaczące zmiany. Jak już wspomniałem, przestępstwa zgłaszane są przez świadków. Miejsce zostaje zaznaczone przez okrąg, z którego Niko ma za zadanie oczywiście uciec. Czym większe zainteresowanie policji (czyli im więcej gwiazdek), tym szerszy zasięg poszukiwań. Jeśli po drodze gracz popełni kolejną zbrodnię lub zostanie przez kogoś rozpoznany, drugi okrąg centruje się na nim. Dlatego tak ważna ma być droga ucieczki i stosowanie sztuczek mających ułatwić zmylenie pościgu. Przebieranie się, wtapianie w tłum? Najprawdopodobniej tak. Do tego możecie zapomnieć o pewnym i zawsze skutecznym Pay'N'Spray. Zamiast przemalowania samochodu, Niko będzie musiał znaleźć jakieś ustronne miejsce, gdzie nie niepokojony przez nikogo zwyczajnie zwinie inny wózek. To wszystko składa się na obraz trudniejszego i bardziej realistycznego GTA. Już nam się podoba!

Spora rewolucja szykuje się także w systemie walki, czy też konkretniej: strzelania. Wciąż będzie można lockować się na wybranym celu, a konkretnie jego torsie i – przy sprzyjających warunkach – okolicach, żeby spróbować zasadzić headshota. Wiemy jednak, że możliwe jest również zupełnie swobodne celowanie, co pozwoli na zdejmowanie przeciwników schowanych za osłoną. Bo właśnie największą nowością ma być możliwość szukania zasłony i tylko wychylania się, by oddać celną serię. Koniec z radosnym bieganiem po otwartym placu. Być może porównanie do Gears of War to lekka przesada, ale na pewno daje wyobrażenie o tym, jak może wyglądać wymiana ognia w czwartym Grand Theft Auto. I znów wypada napisać, że to ukłon w stronę realizmu. Dzięki tego typu sprytnym zabiegom niby oklepane czynności, jak strzelanie czy kradzież auta, zyskają zupełnie nowe oblicze.

Tajemnica

Wciąż jest jednak sporo rzeczy, które Rockstar trzyma w tajemnicy. Wiele emocji wzbudza na przykład soundtrack, jaki znajdzie się w finalnym produkcie. Nacisk ma być położony na wschodnioeuropejskie rytmy, prosto z ojczyzny Niko Bellica. Możemy więc spodziewać się słowiańskiego rapu i hip-hopu – do jednego z trailerów GTA IV przygrywa Seryoga, raper z mateczki Rosji. Poza tym nie spodziewajcie się zbyt wielu przebojów z lat dziewięćdziesiątych czy wcześniejszych. Akcja GTA IV ma miejsce w teraźniejszości, na początku XXI wieku i muzyka musi to podkreślać.

Skoro już przy wrażeniach dźwiękowych jesteśmy, ekipa Rockstar jest bardzo dumna z „odgłosów miasta", jakie udało im się odtworzyć. Przejeżdżające metro, ryk silników, dźwięk klaksonów – wszystko ma współgrać ze sobą tak, by gracz z odpowiednimi głośnikami naprawdę uwierzył, że oto znajduje się w samym sercu tętniącej życiem metropolii. Podobno ma nawet poczuć tłuste basy wydobywające się z wooferów przejeżdżających fur. Bardzo chętnie zweryfikujemy te obietnice.

Kolejną sprawą, o której napomknięto i zostawiono bez wyjaśnień, to podział na misje. Autorzy obiecują, że zrobili wszystko, by zatrzeć granicę między swobodnym eksplorowaniem miasta, a wykonywaniem zleconych zadań. Rozgrywka ma przypominać do pewnego stopnia prawdziwe życie, czyli być maksymalnie płynna, bez żadnych wyraźnych podziałów czy przerw. Jeszcze nie poznaliśmy szczegółów (bardzo dużo tajemnic ma to GTA, prawda?), ale częścią składową będzie możliwość prowadzenia równocześnie kilku zleceń. Niektóre z nich wymagają poczekania na określony dzień tygodnia czy miesiąca, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by w wolnym czasie zająć się czymś innym. Swoją drogą, godzina w grze została wydłużona z minuty do dwóch minut realnego czasu. W momencie, kiedy punktualność może zdecydować o być albo nie być bohatera, wydaje się to rozsądne rozwiązanie.

O multi wiadomo tyle, że ma być. Oraz to, że nie zamieni on nagle GTA w massive multiplayer online stealing. Nie do końca potwierdzone informacje mówią o maksymalnie szesnastu graczach, a podobno do gry w sieci wejdziemy dzięki komórce Niko. To by sugerowało, że do rozgrywki online będzie można wskoczyć w każdej chwili, a nie z osobnej opcji w menu. Ostatnią rzeczą, o której wszyscy mówią, a nie wiadomo, czy naprawdę się pojawi, to zmiany pór roku. Od premiery pierwszego trailera wszyscy toną w domysłach, ale z ust przedstawicieli firmy nie padło żadne potwierdzenie. Z drugiej strony, nikt też nie zaprzeczał, więc miłośnicy teorii spiskowych wciąż mają pożywkę.

Wypada nam już tylko czekać – kwiecień w końcu nie jest tak daleko. A na kolejną obsuwę R* już chyba sobie nie pozwoli, skoro gra miała być gotowa pół roku temu. To po prostu nie może nie wypalić, zagadką jest tylko rozmiar sukcesu. GTA IV trafi na oba systemy równocześnie, więc o bazę użytkowników nie ma się co martwić. Poza tym miliony zapewne pobiegną do sklepów po konsolę specjalnie dla tego tytułu, również w Polsce. Czy będzie to taka sama rewolucja, jak GTA III na PS2? Wiele wskazuje na to, że tak, ale z drugiej strony, czyż nie ma w tym trochę życzeniowego myślenia? Byle do wiosny! //**Kaxi**

MAŁA HISTORIA WIELKIEJ SERII

Grand Theft Auto – pierwsza wielka kradzież aut debiutuje na PSX w roku 1998 i... spotyka się zarówno z gorącym jak i bardzo chłodnym przyjęciem. Z jednej strony brutalna i nietypowa, z wielkim miastem i sporą swobodą, z drugiej zarzucano jej wiele niedoróbek, jak choćby nieintuicyjne sterowanie. Gracze nie mieli aż takich wątpliwości i gra okazała się sporym sukcesem.

GTA: London 1969 – jednak nim pojawił się sequel, Rockstar wydało na konsolę Sony dodatek! By uruchomić London 1969 trzeba było mieć część pierwszą. Sama gra oferowała oczywiście nowe misje, muzykę, historię i otoczenie, czyli tytułowy Londyn lat sześćdziesiątych.. Jednak chyba największą zmianą okazał się lewostronny ruch uliczny.

GTA 2 – pełnoprawna kontynuacja uderzyła rok po narodzinach marki i znów zebrała mieszane noty. W każdym razie, było o niej głośno. Charakterystyczne sterowanie i widok pozostały bez zmian, i niektórzy je pokochali, a inni znienawidzili. GTA 2 rozwinęło kwestię współzawodnictwa między gangami oraz lojalności. Wraz z prequelem, powinna trafić w tym roku na PSN i XBLA.

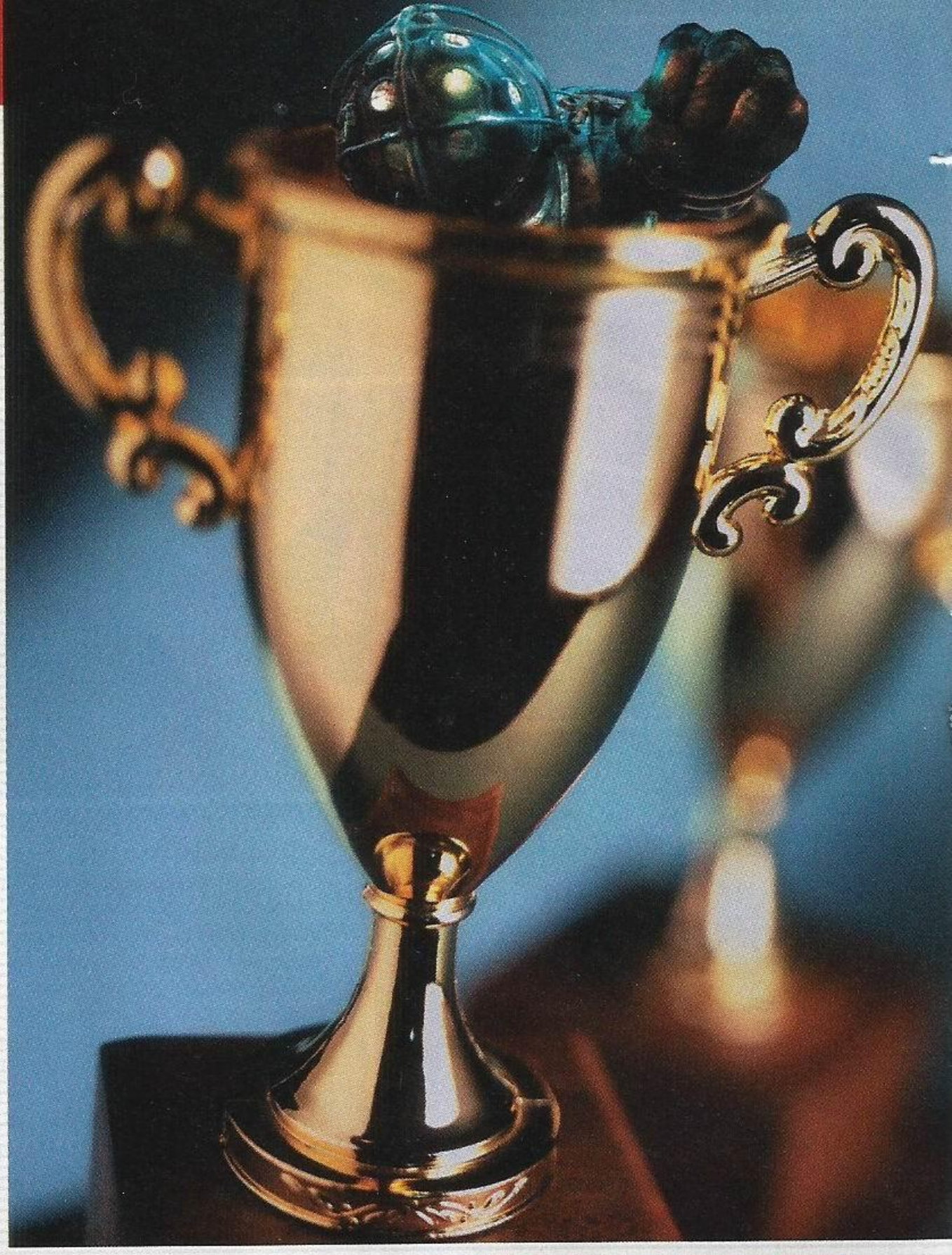
GTA 3 – przełom w historii gier video. Trzecia część przeniosła serię w pełne 3D, co wydawało się osiągnięciem rodem z filmów s-f. Ogromne miasto, miliony możliwości, ruch uliczny, przechodnie, swoboda, brutalność... Nikt nie mógł przejść obojętnie. Wyznaczyła trendy i została wielokrotnie skopiowana, rozpoczęła też prawdziwy marsz serii na szczyty popularności.

GTA: Vice City – Rockstar nie odważyło się opatrzyć kontynuacji cyfrą cztery.Wprawdzie w samej rozgrywce nie zaszły większe zmiany, ale nowa okazała się otoczka. Lata osiemdziesiąte to oczywiście charakterystyczne samochody, ubrania i muzyka. Poza tym Vice City można podsumować jako „jeszcze więcej wszystkiego". Dużo więcej. Graczom to wystarczyło.

GTA: San Andreas – trzecia część GTA III. Tym razem Rockstar rzuca graczy do wczesnych lat dziewięćdziesiątych i oddaje do ich dyspozycji cały stan. Gracz mógł zmieniać fryzurę, ciuchy, przybierać na wadze lub ćwiczyć mięśnie na siłowni. Oczywiście to tylko wierzchołek góry lodowej, bo S.A. było chyba najbardziej obszerną grą, jaka ukazała się na PS2. I najpopularniejszą.

GTA Advance – w tym samym czasie, co San Andreas, ukazała się też jedyna gra z serii na platformę Nintendo (GBA). To prawdziwy powrót do korzeni, czyli dwóch wymiarów oraz widoku z góry, i podobnie jak pierwsze dwie części gry został przyjęty z rezerwą. Tu jednak posypały się wysokie oceny, zapewne na fali popularności serii.

GTA: Liberty City Stories & Vice City Stories – dwa tytuły, które można nazwać mission-packami. Wykorzystywały miasta z „pierwszego" i „drugiego" GTA III, wsadzając jednak gracza w buty nowych bohaterów i naprawiając kilka niedoróbek pierwowzorów. Stories najpierw pokazały się na PSP, później trafiły również na PS2. San Andreas Stories nigdy nie zapowiedziano.



N+ BEST OF 2007
NAJLEPSZE AKCJE 2007 ROKU

Przed Wami sześć stron podsumowań minionego roku według redakcji N+ oraz przedstawicieli polskiej branży, a także nasze przewidywania dotyczące roku 2008. Po długich i burzliwych debatach ponownie wybraliśmy 25 rzeczy, które naprawdę zarządziły. Przyznaliśmy też nagrody dla najlepszych gier 2007. Miłej lektury!

KAPITUŁA N+ WYBRAŁA

Oto najlepsze gry minionego roku. Najpierw lecą debeściaki na każdą z konsol, a potem nagrody w 19 kategoriach – „Wielki przegrany" to po prostu drugie miejsce, zaś „na drugim biegunie" oznacza największą padakę lub rozczarowanie.

Najlepsza gra na PS2
1. God of War 2
2. Final Fantasy XII
3. Burnout Dominator

Najlepsza gra na PS3
1. Uncharted: Drake's Fortune
2. Ratchet & Clank Future
3. MotorStorm

Najlepsza gra na X360
1. Bioshock
2. Halo 3
3. Mass Effect

Najlepsza gra na Wii
1. Metroid Prime 3: Corruption
2. Super Mario Galaxy
3. The Legend of Zelda: Twilight Princess

Najlepsza gra na PSP
1. Ratchet & Clank: Size Matters
2. Metal Gear Solid: Portable Ops
3. Syphon Filter: Logan's Shadow

Najlepsza gra na DS
1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
2. Hotel Dusk: Room 215
3. Castlevania Portrait of Ruin

Najlepsza gra multiplatformowa
1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. The Orange Box
3. skate.

Najlepsza grafika
Zwycięzca: Call of Duty 4: Modern Warfare
Wielki przegrany: Uncharted: Drake's Fortune
Na drugim biegunie: PES 2008

Najlepsza ścieżka dźwiękowa
Zwycięzca: Bioshock
Wielki przegrany: skate.
Na drugim biegunie: Juiced 2

Najlepsze wykorzystanie dźwięku w grze
Zwycięzca: Call of Duty 4
Wielki przegrany: Mass Effect
Na drugim biegunie: Pirates of the Caribbean: At World's End (PS2!)

Największy hype
Zwycięzca: Halo 3
Wielki przegrany: Assassin's Creed
Na drugim biegunie: Mario Party 8

Najlepsze sterowanie
Zwycięzca: Super Mario Galaxy
Wielki przegrany: Legend of Zelda Phantom Hourglass
Na drugim biegunie: MYST DS

Najlepsza party game
Zwycięzca: Guitar Hero (ogólnie)
Wielki przegrany: PES 2008
Na drugim biegunie: Mario Party 8

25. NOWE EA I NOWA SEGA
skate. i Sega Rally

Elektronicy od pewnego czasu mocno inwestują w zupełnie nowe IP, czego po tej gigantycznej maszynce do trzepania kasy na wielkich licencjach nikt się chyba nie spodziewał. Najlepszym przykładem jest skate. – pierwsza od lat gra mogąca konkurować z Tony Hawkiem.
SEGA z kolei przeżywa wzloty i upadki, ale jedno trzeba jej przyznać – zwrócenie się w kierunku Zachodu nieco poprawiło nadszarpnięty wizerunek legendy gier video. A remake SEGA Rally, był jednym z najfajniejszych, a jednocześnie najmniej przekombinowanych racerów zeszłego roku. [**Marcellus**]

24. SAMOCHÓD NEO PLUS
Forza Motorsport 2

Majowe uderzenie najlepszej gry samochodowej 2007 roku zapadło nam w pamięć ponieważ Forza pokazała, co jest obecnie ważne i czego oczekują fani motoryzacji od symulatora. Nie bez powodu jest z nami mistrz polskiej edycji World Cyber Games 2007 – Motoman. Gran Turismo na razie pozostaje okrążenie za dziełem Turn10. Coś złego dzieje się ze studiami z Japonii. [**qsh**]

23. LOKALIZACJA MOLOCHA
Mass Effect

Nowej przygodzie od BioWare nie bez kozery przylepiono metkę „Mass Erect". Pierwsze godziny z tym tytułem to po prostu ekstaza i nieustanny zachwyt nad oprawą, stylem i ogromnym światem. Tak klimatycznej kosmicznej odysei nie mieliśmy chyba nigdy wcześniej. Mamy dodatkowy powód do zadowolenia i dumy – jakość polskiego tłumaczenia, to światowa ekstraklasa. Lokalizacja najwyższych lotów, a liczba błędów, jak na tak potężny ocean tekstu, jest wyjątkowo niska. O ME szybko nie zapomnimy. [**Kaxi**]

22. PS2 + jRPG = DRUGA MŁODOŚĆ
Odin Sphere, Persona 3 i inne...

Shin Megami Tensei: Persona 3 i Odin Sphere Kiedy wydawało się, że PS2 się już skończyło i nikt po Final Fantasy XII nie dostarczy nam rozrywki z najwyższej półki, zaatakowały dwa kozackie jrpgi. Odin Sphere to urzekający miks eprpega, chodzonej siekanki i oprawy, w której nie można się nie zakochać. A Persona 3? Aż brak mi słów. Gdy o drugiej w nocy, po spędzeniu osiemdziesięciu godzin w świecie gry, obejrzałem outro, to zrobiło mi się autentycznie smutno, że to już koniec. [**Kaxi**]

21. WIELKIE MIASTA, WIELKIE OCZEKIWANIA
Assassin's Creed

Prince of Persia spotyka Tenchu tudzież Splinter Cell. Żaden z podstawowych elementów gry (oprócz klimatu) nie zarządził jakoś wybitnie (choć jako całość AC jest zdecydowanie wart sprawdzenia), jedno wyszło nieprzeciętnie – wielkie, żyjące miasta, których mieszkańcy reagowali na poczynania skrytobójcy. Gdyby jeszcze dało się wchodzić do wnętrz domów i większy nacisk położono na elementy skradankowe... Ale i tak nic w zeszłym roku nie mogło się równać ze swobodą zwiedzania miast w średniowiecznej Ziemi Świętej. [**Marcellus**]

20. ŻÓŁCI BIJĄ CZARNYCH RĘKOMA BIAŁYCH
Trailer Resident Evil 5

Chris Redfield napakowany do granic możliwości, kolejny teren pełen fanatyków poddanych jakimś eksperymentom, system z kultowego RE4 na dopracowanym silniku. Głosy oszołomów zarzucających tej produkcji szerzenie rasizmu rozśmieszyły całą brać konsolową, a sam trailer nią wstrząsnął. Czy jest ktoś, kto nie czeka na tę grę? Oby tylko ukazała się w tym roku. [**qsh**]

19. OSCAROWE ROLE
Heavenly Sword

Na bok rozważania, czy gry powinny przemawiać językiem filmów. W Heavenly Sword świetnie się gra, a jeszcze lepiej ogląda najlepsze scenki przerywnikowe wszech czasów. Gra aktorska, to mistrzostwo świata, w końcu komuś udało się oddać emocje bohaterów w należyty sposób. Nieco za krótką zabawę umila patrzenie na obłąkaną świtę Bohana i słuchanie mocnego głosu Nariko. Zresztą, przyznajcie się, na pewno się w niej podkochujecie. [**Mielu**]

18. SZCZUPŁA I PIĘKNA
PSP Slim & Lite

Była już fajna, ale teraz jest po prostu ubergadżetem. Leciutka, z gigantycznym ekranem i możliwością podłączenia do telewizora; PSP po prostu rządzi jeśli chodzi o przenośną rozrywkę. Nie ma sobie równych jeśli chodzi o oglądanie filmów podczas długich tras w samolotach; do tego można przecież grać i słuchać muzyki. Skype, GPS, strzelanie fotek... Mi marzy się jeszcze jakaś składana klawiatura i edytor tekstu, nie trzeba byłoby tachać ze sobą laptopa. [**Gulash**]

17. WIILOT LEPSZY OD ANALOGÓW
Metroid Prime: Corruption

Najlepszy moment w Corruption? Zaraz na początku gry, podchodzisz do drzwi z wajchą. Ciągniesz dłoń z pilotem do siebie, Samus chwyta dźwignię i ją wysuwa. Skręcasz nadgarstek, bohaterka przekręca wajchę. Wysuwasz rękę do przodu, ona robi to samo. Drzwi stają otworem, a Ty już wiesz, po co w Wii te czujniki ruchu. Poza tym, to Metroid – klasa sama w sobie. [**Kaxi**]

16. PIŁKA (S)KOPANA
FIFA 08 vs. PES 2008

Zaskoczenie roku – coraz lepsza forma FIFA i coraz gorsza PESa. Nikt się chyba tego nie spodziewał, każdy fan piłki kopanej miał nadzieję, że gra Konami wreszcie dumnie wejdzie w erę next-gen. Tym większy był zawód,

gdy okazało się, że PES 2008 jest niezły, ale grywalnością nie może równać się ze swymi poprzednikami. Za to FIFA miło zaskoczyła i choć nadal cierpi na pewne problemy, to przynajmniej wykazuje oznaki rozwoju, a nie regresu. Jak będzie w tym roku? [**Marcellus**]

15. STYLUS LEPSZY OD WIILOTA

Zelda: Phantom Hourglass

Jeśli jeszcze nie wiedzieliście, po co kupować DSa, to Zelda powinna Was do tego przekonać. Żadna inna gra nie wykorzystuje w takim stopniu stylusa i dotykowego ekranu. To nie żadne mini-gierki, a pełnoprawna kontynuacja Wind Wakera! Przez dwadzieścia godzin ani razu nie dotknąłem żadnego z przycisków, tylko miziałem rysikiem po ekranie, a Link walczył, rzucał bumerangiem, skradał się, rozwiązywał zagadki, a przede wszystkim podróżował i szukał skarbów. Potęga! [**Mielu**]

14. WALKA DOKOŃCZONA

HALO 3

Z perspektywy kilku miesięcy widać, jak wielu recenzentów wpadło w pułapkę machiny marketingowej. Kampania fabularnie leży płasko, ale za system rozgrywki i obłędne multi Bungie powinno dostać Oscara. Od teraz, gdy brakuje w strzelaninie replay'ów, jest ona niekompletna. Halo 3 już wróciło na swoje miejsce na XBL. Na tron. [**qsh**]

13. NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

Games Concention 2007

Jeśli byliście w tym roku w Lipsku i widzieliście dwóch typów w gaciach, przebierających się przy aucie, to byli to Gulash i Sweter. Nie, to nie jest powód, dla którego GC 2007 zarządziło. Po upadku E3 to właśnie Games Convention staje się najważniejszym branżowym show (kogo obchodzi TGS?). W zeszłym roku zarówno dziennikarze, jak i gracze mogli sprawdzić setki nowych, doskonałych tytułów. Zobaczyć Prototype, Vikinga, Fallout 3 w akcji i pograć na perkusji w Rock Band w zadymionym rock-autobusie? Massive Damage. [**Mielu**]

12. CAŁY ŚWIAT WIOSŁUJE

Guitar Hero 2 & Rock The 80's

A zaczęło się tak niewinnie. Po fenomenalnym sukcesie SingStara każdy chce uszczknąć dla siebie kawałek tortu o smaku party-game. Że gitara jest droga? Że na PS2 jest ograniczona ilość piosenek? Ta, jasne. I co jeszcze? Wybijanie na plastikowym gryfie rytmów kultowych kawałków hipnotyzuje. Zabawka dla absolutnie każdego fana gitarowych riffów. [**qsh**]

11. TORNADO W KIESZENI

Ratchet & Clank: Tools of Destruction

Podchodzę do ściany, wyjmuję z kieszeni miotacz ognia, naciskam spust i dostaję zawału. Naturalnie zachowujący się ogień, pięknie oświetlający futro Ratcheta i najbliższe otoczenie, to kolejny cios młotem w głowę. Poprzedni zadała mi przenośna wyrzutnia tornada oraz doskonale zaprojektowane poziomy, egzotyczne światy zwiedzane przez bohaterów i jak zwykle, masa dobrej zabawy – sporo strzelania, odrobina elementów platformowych. Jeśli ta gra naprawdę śmiga na tym samym silniku, co Resistance, to ja się autentycznie boję, co Insomniac pokażą przy kontynuacji ich shootera fpp. [**Mielu**]

10. GEARS OF CHMIELARZ

People Can Fly = Epic Polska

Po latach ciężkiej harówki i wyrzeczeń przyszedł hit – Painkiller i choć kolejna gra, nad którą pracowało People Can Fly pod wodzą Adriana Chmielarza, nie ujrzała światła dziennego (czego szczerze żałuję, bo zapowiadała się świetnie), na kolejny sukces nie trzeba było długo czekać. Zachwycone kunsztem naszych rodaków Epic kupiło część udziałów w People Can Fly, tworząc tym samym swój oddział w Polsce. Jeśli twórcy takich gier, jak Gears of War i Unreal Tournament decydują się ta taki ruch, no to chyba nikt nie powinien mieć pytań. Respekt. [**Gulash**]

09. PIERWSZY PRAWDZIWY NEXT-GEN

The Orange Box – Portal

Niby skromny dodatek do mocarnego zestawu składającego się z czterech innych, świetnych gier. Niby popierdółka na trzy godziny zabawy. W rzeczywistości to najbardziej nextgenowy tytuł z jakim miałem do czynienia. Wygląda jak fps, a jest grą logiczną. Portale można otworzyć w dowolnym miejscu – Prey mięknie. Tworzę jeden portal tuż nad głową bohaterki, drugi pod nogami, spadam tak kilka minut i co? Achievement Unlocked. W rzeczy samej. [**Mielu**]

08. WIILOT W KAŻDYM DOMU

Wii: premiera, sprzedaż, Wii Sports

Wii to najszybciej sprzedająca się konsola w historii. Nie wiadomo jednak, jak wróży to na przyszłość, bo z rynku dochodzą informacje, że wprawdzie Wii rozchodzi się jak ciepłe bułeczki, ale jego posiadacze nie interesują się jakoś specjalnie nowymi grami i zazwyczaj do szczęścia wystarczy im dodawane z konsolą Wii Sports, które dzięki temu rozeszło się w ilości niespotykanej od czasów SNESa i NESa, czyli od przeszło dwóch dekad. Imponujące wyniki, ale gier, na których przecież najbardziej nam zależy, nie jest jakoś szalenie dużo, a te naprawdę warte uwagi można policzyć na palcach jednej ręki. Dobrze chociaż, że nie drwala. [**Marcellus**]

07. SAMOTNOŚĆ DŁUGODYSTANSOWCA

100 numerów NEO+

Nasz matecznik, czyli Secret Service, przeżył 95 numerów. Wy trzymacie w rękach 107 numer Enplusa. To już prawie dziesięć lat walki o godne traktowanie konsol na opanowanym przez pecety rynku – przeżyliśmy razem wiele uniesień i mamy nadzieję przeżyć jeszcze przynajmniej drugie tyle. To wszystko dzięki Wam, Drodzy Czytelnicy – dziękujemy za obdarzenie nas zaufaniem. [**Gulash**]

06. NASTĘPCA TOMB RAIDERA

Uncharted: Drake's Fortune

Przygody Nathana Drake'a porwały mnie do tego stopnia, że w moim prywatnym rankingu wskoczyły do pierwszej piątki najlepszych gier w historii. Pokaz możliwości graficznych PlayStation 3, powód, by kupić tę konsolę. Zwiastun nowej generacji produkcji, opowiedzianych z jajem, podanych przystępnie. Absolutnie numer jeden w swojej kategorii. [**qsh**]

05. JESTEM LEGENDĄ

Super Mario Galaxy

Miyamoto dokonał czegoś, co wydawało się już niemożliwe do osiągnięcia. Pokazał, że wciąż są rzeczy, których w platformówkach jeszcze nie było. Że kolejna gra z tego gatunku nie musi być strzelaniną, RPGiem czy chodzonym mordobiciem. A sprzedaż SMG pokazała, że wciąż są ludzie, którzy chcą skakać i zbierać monety, sprawdzając sprawność swoich palców. Nintendo znów wydało tytuł, który będzie inspirował innych przez kilka najbliższych lat. [**Kaxi**]

04. EUROPA TO MY

PS3 za 1599 i SCE Polska

Informacja o utworzeniu Sony Computer Entertainment Polska uderzyła we wszystkich ze zdwojoną siłą – pozbawione killerów, sprzedawane za grubo ponad dwa tysiące złotych PS3 nie przeszkodziło Sony w podjęciu decyzji o kolejnych inwestycjach w nasz rynek. Nie byłoby to oczywiście możliwe zarówno bez masy wieloletniej pracy, którą włożyli przedstawiciele działu PlayStation (jeszcze Sony Poland), jak i ciepłemu przyjęciu, z jakim spotykają się konsole Sony na naszym rynku. Teraz czekamy na mocne uderzenie. [**Gulash**]

03. SZTUKA WOJNY

Call of Duty 4: Modern Warfare

Miałem okazję wypić piwko z Grantem Collierem, gdy przyjechał do Warszawy na polską premierę CoD4. Zapytałem go, czy nie boi się konkurencji (Halo 3, Bioshock). Zaśmiał się serdecznie, odpalił kolejnego papierosa i powiedział, że wie, co robi. I miał rację, na początku każdy uważał, że porzucenie realiów drugiej wojny światowej to porażka, a co się okazało? Że żaden inny wojenny fps nie jest tak dobry, a żadna inna gra tak filmowa. Nie znam też drugiego takiego tytułu, w którym jeden z bohaterów napotkał TAKIE problemy. Absolutne mistrzostwo świata! [**Mielu**]

02. DZIECKO BOGA

God of War 2

Kontynuacja największej rzezi na PlayStation 2 nie zawiodła – zaczyna się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie cały czas wzrasta. Każdy posiadacz odchodzącej konsoli Sony powinien tę grę sprawdzić – miód wylewa się z niej hektolitrami i skutecznie przykleja dłonie do pada. GOW2 to również wzorzec tego, czym powinny charakteryzować się gry na konsole i za co je niegdyś wszyscy pokochaliśmy. Rozrywkowej prostoty, ale nie prostactwa. W czasach inwazji strzelanek fpp jesteśmy jednak od tego wzorca coraz dalej. [**Marcellus**]

01. LITTLE SISTER

Bioshock

Nie, nie mogę napisać o najlepszej akcji z Big Daddym – każdy, kto jeszcze nie grał, powinien przeżyć to na własnej skórze. I przeżyje, o ile dojdzie to tego momentu w grze. Co jest niemal pewne, bo gra wciąga z niebywałą siłą. Bioshock ma wszystko, czym powinna się charakteryzować nowoczesna przygoda SF. Scenariusz i narracja – dojrzałe i poprowadzone na mistrzowskim poziomie. Steampunkowy świat i pojawiające się dylematy moralne w przerwie od eksploracji oraz intensywnego wygrzewu, a także poziom rozbudowania, powodują, iż w redakcyjnym głosowaniu uznaliśmy Bioshocka za najlepszą grę 2007 roku. Kto nie grał, niech nadrobi. Warto. [**Gulash**]

NIBY SKROMNY DODATEK DO MOCARNEGO ZESTAWU SKŁADAJĄCEGO SIĘ Z CZTERECH INNYCH, ŚWIETNYCH GIER. NIBY POPIERDÓŁKA NA TRZY GODZINY ZABAWY. W RZECZYWISTOŚCI TO NAJBARDZIEJ NEXTGENOWY TYTUŁ Z JAKIM MIAŁEM DO CZYNIENIA. PORTAL

KAPITUŁA N+ WYBRAŁA

Największa innowacja
Zwycięzca: Portal (Orange Box)
Wielki przegrany: The Eye of Judgement
Na drugim biegunie: PES 2008

Najlepszy design
Zwycięzca: Bioshock
Wielki przegrany: Super Mario Galaxy
Na drugim biegunie: Bomberman Act Zero

Największa rzeźnia
Zwycięzca: God of War 2
Wielki przegrany: Demon Chaos
Na drugim biegunie: Genji: Days of the Blade

Najlepszy wygrzew
Zwycięzca: Call of Duty 4
Wielki przegrany: Halo 3
Na drugim biegunie: Shadowrun

Największa szybkość
Zwycięzca: MotorStorm
Wielki przegrany: Burnout Dominator
Na drugim biegunie: Gran Turismo HD

Najbardziej hardcore'owa gra
Zwycięzca: Ninja Gaiden Sigma
Wielki przegrany: Guitar Hero III (hard)
Na drugim biegunie: Wii Sports

Najlepsza gra na długie zimowe wieczory
Zwycięzca: Mass Effect
Wielki przegrany: Final Fantasy XII
Na drugim biegunie: Heavenly Sword

Najlepsza gra na podróż pociągiem
Zwycięzca: Legend Of Zelda: Phantom Hourglass
Wielki przegrany: Metal Gear Solid: Portable Ops
Na drugim biegunie: Manhunt 2

Najlepsza gra na wakacje
Zwycięzca: Wii Sports
Wielki przegrany: skate.
Na drugim biegunie: Pirates of the Caribbean: At World's End (PS2!)

Najlepsza gra online
Zwycięzca: Halo 3
Wielki przegrany: Call Of Duty 4
Na drugim biegunie: PES 2008

Najlepszy co-op
Zwycięzca: Halo 3
Wielki przegrany: Resistance: Fall of Man
Na drugim biegunie: Crackdown

Najlepszy scenariusz
Zwycięzca: The Darkness
Wielki przegrany: Uncharted: Drake's Fortune
Na drugim biegunie: Lost Planet: Extreme Condition

Najbardziej filmowa gra
Zwycięzca: Call of Duty 4
Wielki przegrany: Heavenly Sword
Na drugim biegunie: Escape from Bug Island

2007/2008 MADE IN POLAND

Rynek gier w Polsce rośnie w tempie ekspresowym, poprzedni rok należy zaliczyć do wyjątkowo udanych i przełomowych – zapowiedź utworzenia Sony Computer Entertainment Polska czy setny numer Neo Plusa niech posłużą za najlepszego tego dowody. 2008 zapowiada się jeszcze lepiej. Nie tylko dlatego, że będziemy obchodzić dziesięciolecie istnienia naszego magazynu. Szybko zbliżamy się do momentu, kiedy konsole prześcigną pecety i staną się masową rozrywką w naszym kraju. To jeszcze nie stanie się teraz, ale być może już w 2009?

NASI ROZMÓWCY:

Maciej Kmiołek
PR & Mareting Manager PlayStation, SONY Poland

Jakub Mirski
Marketing Manager, Entertainment & Devices Division, Microsoft Polska

Krzysztof Szulc
Kierownik Działu Marketingu, CD Projekt

Lidia Zalewska
PR Manager, Electronic Arts Polska

W ten rok weszliśmy w wyjątkowo dobrych nastrojach, dlatego postanowiliśmy sprawdzić, czy udzielił się on także dystrybutorom. O sytuację konsol w Polsce, zeszłoroczne dokonania i najbliższą przyszłość spytaliśmy przedstawicieli wszystkich liczących się dystrybutorów na naszym rynku. Na pytania z chęcią odpowiedzieli Lidia Zalewska z EA Polska, Maciej Kmiołek z Sony Poland, Krzysztof Szulc z CD Projektu i Jakub Mirski z Microsoftu.

2007: DOBRZE, CORAZ LEPIEJ

Nasi rozmówcy nie kryją zadowolenia – rok 2007 był dla nich wyjątkowo udany. Maciej Kmiołek z Sony Poland: ***„Do końca grudnia łączna sprzedaż PS3 przekroczyła 20 tysięcy sztuk, natomiast 31 marca planujemy zamknąć obecny rok finansowy z liczbą 30 tysięcy sztuk PS3 w Polsce. Myślę, że mało kto się spodziewał tak szybkiego rozwoju tego systemu w naszym kraju."***

Dla nas również jest to zaskoczenie. Tym większe, że cena konsoli przez długi czas wydawała nam się zaporowa. Poza tym nikomu jeszcze nie udało się złamać Blu-raya, więc w przypadku PS3 nie istnieje problem piractwa. Może to oznaczać jedno – mamy więcej pieniędzy i chętniej wydajemy je na konsole.

DO KOŃCA GRUDNIA ŁĄCZNA SPRZEDAŻ PS3 PRZEKROCZYŁA 20 TYSIĘCY SZTUK, NATOMIAST 31 MARCA PLANUJEMY ZAMKNĄĆ OBECNY ROK FINANSOWY Z LICZBĄ 30 TYSIĘCY SZTUK PS3 W POLSCE. MYŚLĘ, ŻE MAŁO KTO SIĘ SPODZIEWAŁ TAK SZYBKIEGO ROZWOJU TEGO SYSTEMU W NASZYM KRAJU.
– MACIEJ KMIOŁEK, SONY POLAND

Potwierdza to Lidia Zalewska z EA Polska: ***„Rynek konsol rośnie nieporównywalnie szybciej niż PC i tak też będą rosły nasze wydatki na promocję gier konsolowych. Konsole to przyszłość rynku w Polsce."*** Co o tym myśli Krzysztof Szulc z CD Projektu? ***„To prawda, że gry PC wciąż dominują w Polsce, a sytuacja na świecie jest całkowicie odmienna. Oczywiście zdajemy sobie sprawę z tego, że w końcu także w naszym kraju konsole będą wiodły prym. Nie chciałbym jednak prorokować, kiedy to nastąpi, bo teorii na ten temat było już wiele i na razie większość się nie sprawdziła. Niemniej głęboko temu kibicujemy. W końcu sami gramy namiętnie na konsolach. Nawet najbardziej zagorzali pecetowcy w CDP zaczynają przekonywać się do nextgenów. Zwłaszcza Xbox 360 cieszy się popularnością – co chwilę przybywa nam nowy posiadacz tej konsoli."***

SZYBKIE PYTANIE
Lidia Zalewska
Electronic Arts

N+: Zamierzacie wspierać fanów prowadzących strony o Waszych grach?

LZ: Oczywiście. Od kilku miesięcy mamy osobę, która te strony wspiera i pomaga im się rozwijać. Będziemy to kontynuowali.

Z pewnością zadowolony z takiego obrotu sprawy jest Jakub Mirski z Microsoftu. Zapytany o agresywną politykę firmy odpowiada: ***„Przede wszystkim uważamy, że wpłynęliśmy na postrzeganie branży w Polsce. Naszym celem było pokazanie grania na konsoli w perspektywie rozrywki dla młodych, korzystających z życia ludzi. Takiej rozrywki, która jest naturalnym uzupełnieniem kina, muzyki czy dobrej lektury. Chodzi mi o pojęcie >casual gaming<. Z drugiej strony bardzo nam zależało na pokazaniu Xboxa 360 w kontekście najbardziej atrakcyjnej platformy dla środowiska graczy. Stąd nacisk na polskie wersje językowe większości wydawanych przez nas gier, aktywne uczestnictwo w branżowych wydarzeniach takich, jak World Cyber Games 2007 lub Poznań Game Arena, a także próby zjednoczenia społeczności Xboxa 360, czego przykładem był Xbox 360 Fun Day."*** Istotnie, konsola była ostro promowana w tym, warto to podkreślić, pierwszym roku działania oficjalnego dystrybutora w Polsce. Czasami na różne, niezwykłe sposoby – kojarzycie tablice pamiątkowe z Halo 3 albo sesję w CKM? ***„Po pierwsze, chciałbym zwrócić uwagę, że z punktu widzenia polskiego rynku były to działania pionierskie. Myślę, że to ważne dla rozwoju branży w Polsce, także pod kątem rozszerzania potencjalnych użytkowników Xboxa 360 o osoby, które do tej pory nie miały styczności ze światem konsol. Odpowiedzią na pytanie o skuteczność tego typu działań jest fenomenalna popularność konsoli Xbox 360 Arcade – produktu, który bardzo rozszerza naszą bazę klientów."*** – dopowiada Mirski.

SZYBKIE PYTANIE
Maciej Kmiołek
SONY Poland

N+: Czy doczekamy się białego modelu PlayStation 3 i kiedy dotrze do nas nowa PS2 Slim z wbudowanym zasilaczem?

MK: W tym momencie nie mamy takich planów. Czarny wydaje się być preferowanym kolorem dla Europy. Co do nowego modelu PS2 Slim, obecnie nie mamy jeszcze potwierdzonej daty dla Europy.

PEŁNE PÓŁKI

Konsole sprzedają się doskonale. A jak wygląda sprawa z grami? Czy przypadkiem nie jest tak, że pełne półki znajdziemy w Warszawie, a w innych miastach gracze wciąż mają problem z zakupem ulubionych tytułów? ***„W żadnym wypadku nie mogę się zgodzić z tą tezą – często robimy wizytacje w różnych regionach Polski i sklepy wyglądają tam tak samo dobrze, jak w Warszawie."*** – mówi Maciej Kmiołek. ***„Zresztą Warszawa to kilkanaście procent naszego biznesu, a już na przykład Aglomeracja Śląska to prawie dwadzieścia. Poszczególne hale w elektromarketach w Poznaniu czy Wrocławiu potrafią sprzedać więcej, niż hale warszawskie, więc chyba nie może być mowy o faworyzowaniu czy też skupianiu swojej uwagi tylko na stolicy. Tak samo bardzo silne sprzedażowo są Trójmiasto, Kraków czy Łódź. Staramy się również docierać do mniejszych miast poprzez bardzo szeroką i zróżnicowaną sieć dystrybucji. Może ten osąd wziął się stąd, że gdzieś zabrakło... różowego PSP?"*** – żartobliwie kończy swoją wypowiedź.

No właśnie, co z mniejszymi miastami? Jakub Mirski przyznaje, że w zeszłym roku Microsoft interesował się głównie tymi większymi: ***„Dystrybucja konsol Xbox 360 i gier na naszą konsolę koncentrowała się w 2007 na miastach powyżej 200 tysięcy mieszkańców. W tym roku planujemy rozwój dystrybucji w stronę mniejszych miast. Warszawa jest najważniejszym miastem z punktu widzenia wolumenu sprzedaży, ale nie przesadzajmy, to nie jest tak, że jest stolica, a poza tym już tylko pustynia."*** Jeśli nie przekonują Was te słowa, to przeczytajcie, co do powiedzenia ma Krzysztof Szulc: ***„Gry przede wszystkim sprzedają się w dużych miastach. Warszawa jako największe z nich wiedzie prym, ale nie można zapominać o innych dużych ośrodkach, jak Trójmiasto, Wrocław, Kraków, Poznań, czy też okręg kilku miast Śląska, które liczone razem niewiele ustępują stolicy pod względem sprzedaży. Natomiast, co do sklepów, wystarczy wybrać się do Empiku, Media Markt, czy Saturna, by zobaczyć, że nie ma czegoś takiego jak monopol Warszawy i gry w całej Polsce są coraz lepiej wystawiane. Będąc w sklepach jednej z tych sieci trudno rozróżnić, w jakim mieście akurat jesteśmy."*** A co, jeśli w Waszym mieście nie ma wyżej wymienionych sklepów? ***„Gracze są w całej Polsce. Oczywiście, Warszawa i duże miasta to największe rynki, ale gry sprzedają się i w mniejszych miejscowościach. Tam gdzie nie ma Empiku, Media Marktu lub Saturna, gry można kupić przez Internet. Sklepy specjalistyczne też coraz lepiej sobie radzą. Biznes kwitnie."*** – mówi Lidia Zalewska i trzeba przyznać jej rację. Dla chcącego nic trudnego, dziś można kupować gry bez wychodzenia z domu. Ale jeśli już zajrzycie do sklepu nie dla idiotów, sami zweryfikujecie, czy EA Polska faktycznie przykłada się do swojej pracy tak, jak twierdzi przedstawicielka firmy: ***„Nasze ekspozycje w całym kraju wyglądają europejsko ;) Intensywnie nad tym pracujemy."***

□ **Półki sklepów w dużych sieciach uginają się od konsolowych gier i osprzętu – mało tego, w wielu standy z konsolami znajdują się bliżej wejścia, niż z grami na PC.**

MAŁE DUŻE PREZENTACJE

Pamiętacie ciężarówkę Sony jeżdżącą po całym kraju w okolicach premiery konsoli? Kto chciał, mógł sprawdzić moc PS3 przed zakupem sprzętu. Zapytany o to, czy tego typu akcje przynoszą skutek, Maciej Kmiołek bez zastanowienia odpowiada, że tak. ***„Przynoszą, stąd na przykład Liga PlayStation, czy swego czasu turnieje Tekkena organizowane w kilku miastach. Również wszystkie akcje na poziomie sklepu, na przykład zespoły demonstracyjne SingStar, pojawiają się w całej Polsce. Jak już mówiłem, mamy świadomość dużego zróżnicowania geograficznego i wiemy, jak ważne są poszczególne regiony kraju."*** Przy okazji, jeśli marzy Wam się kolejna edycja PlayStation Experience, zerknijcie do FAQ i odpowiedzcie na pytanie Macieja.

Czy trzeba dodawać, że z przedmówcą zgadzają się inni dystrybutorzy? ***„Takie akcje przynoszą skutek. Aktywizują lokalną społeczność graczy wokół promowanych tytułów. Można nawet powiedzieć, że są bardziej skuteczne, niż centralne. Mniejsze są też nakłady potrzebne do ich organizacji."*** – twierdzi Lidia Zalewska, a Jakub Mirski jej wtóruje: ***„Przynoszą, dlatego organizowane przez nas promocje o charakterze prezentacji produktu odbywają się na terenie całego kraju."*** Zaskakująco odpowiada Krzysztof Szulc: ***„Wręcz przeciwnie. To właśnie akcje lokalne są najbardziej skuteczne lub też duże akcje, ale ogólnopolskie. Akcja promocyjna tylko i wyłącznie w jednym miejscu (np. Warszawie) będzie miała oddziaływanie tylko w tym konkretnym mieście. Na przykład premiera nocna Wiedźmina odbyła się nie tylko w stolicy, ale również we Wrocławiu, Krakowie, czy Poznaniu."***

SZYBKIE PYTANIE
Krzysztof Szulc
CD Projekt

N+: Czy możemy spodziewać się konsolowej wersji Wiedźmina?

KS: Pomysły konwersji pojawiały się w trakcie prac nad wersją PC i cały czas się pojawiają, już po premierze gry. Taki krok wymaga jednak olbrzymiej pracy nad zmianami samej mechaniki gry oraz rzetelnej analizy rynkowej. Ciągle jest sporo do zrobienia przy Wiedźminie pecetowym i na tym się koncentrujemy. Co więcej, nawet kolejne odsłony na PC nie są jeszcze potwierdzone. Jak pojawią się plany Wiedźmina na konsolę, na pewno od razu o tym poinformujemy. W tym momencie takich planów nie ma.

2008: BĘDZIE LEPIEJ

Wszystko dobrze się układa, a o coraz lepszej kondycji polskiego rynku niech świadczy fakt, że doczekamy się nowego dystrybutora Nintendo. Bardzo cieszy to Elektroników. ***„To fantastyczna informacja, ponieważ im więcej konsol na rynku od Nintendo, tym więcej graczy sięgnie po nasze tytuły na NDS i Wii. Jeżeli będzie ich wielu, naturalną konsekwencją będzie przygotowywanie polskich wersji językowych."*** Taka postawa jest zrozumiała, każdy chce sprzedać jak najwięcej gier, ale nie ma w tym nic złego, tak długo, jak korzystają na tym gracze. Poza tym fakt, że wychodzi coraz więcej spolszczonych tytułów powinien nas tylko cieszyć. Patrząc na popularność FIFA 08, nikt nie powinien mieć wątpliwości, czy duet Szpakowski-Szaranowicz powróci w następnej odsłonie gry: ***„Teraz nie ma już innej opcji. Ten komentarz wzbogacił FIFĘ i był to przełomowy krok w rozwoju tej gry w Polsce. Współpraca jest doskonała i panowie są doskonali. Dosłownie."*** – nie kryje entuzjazmu Lidia z EA.

Za najważniejszy spolszczony tytuł uznaliśmy w redakcji Mass Effecta. Poprosiliśmy o kilka słów komentarza Krzysztofa Szulca z CD Projektu: ***„To, że w Polsce Mass Effect zostało wydane w rodzimym języku, to bardzo dobra inicjatywa firmy Microsoft. Prace lokalizacyjne prowadziło nasze studio CD Projekt Localisation Centre i wiem, że tłumaczenie takiego molocha, to ogromne przedsięwzięcie. Najważniejsze, że tak dobra gra została wydana w taki sposób, że trafi do znacznie większej liczby graczy. Na rozwój konsol w Polsce ma wpływ ogromna ilość czynników – m.in. coraz niższa cena sprzętu, większa możliwość nabywcza społeczeństwa i oczywiście wersja językowa, w jakiej wydawane są gry."***

Faktycznie, da się zauważyć, że Polacy mają coraz więcej pieniędzy. Mimo to, wciąż zdarza nam się pisać, że gry są za drogie. Przyjrzyjmy się temu tematowi.

OBNIŻKI? PLATYNY?

Maciej Kmiołek: ***„Ceny oryginalnych gier na PS2 zaczynają się od 49 złotych – to chyba dobra oferta. Model biznesowy dotyczący cen gier na rynku konsolowym sprawdza się na całym świecie od prawie 15 lat, więc nie spodziewałbym się żadnych zmian. Spójrzmy też na to z innej strony – kilka, czy nawet 10 lat temu nowe gry kosztowały około 200 złotych, natomiast teraz, przy dużo wyższych dochodach Polaków kosztują wciąż tyle samo."*** Póki co możemy zapomnieć o platynowych (tańszych) wersjach gier na PS3. Sprzedają się doskonale i Sony nie musi nic zmieniać: ***„W tej chwili nie mamy takich planów. Jesteśmy zadowoleni ze sprzedaży gier na PS3."*** Co na to Microsoft? Czy gry na X360 potanieją w najbliższej przyszłości? ***„Zobaczymy, to zależy od wielu czynników. Przy okazji, proszę pamiętać o serii Classic dla konsoli Xbox 360. Cena sugerowana gier tej serii to 119zł, a można tam znaleźć największe hity na naszą konsolę."*** – zauważa Jakub Mirski. Czyli, jak zwykle, dla chcącego nic trudnego. Kto będzie chciał, ten bez przerabiania konsoli zagra we wszystkie hity, jeśli nie w czasie ich premiery (nikt i tak nie ma na to czasu), to po kilku miesiącach.

WRÓŻBY NA BOK?

Jak zatem przedstawiają się plany wszystkich czterech firm? Możemy się spodziewać dalszego reklamowania i promowania konsol oraz gier. ***„Gry konsolowe cały czas są przez nas promowane."*** – przypomina Krzysztof Szulc – ***„W tym numerze NEO+ znaleźć można reklamy kilku najnowszych wydawanych przez nas tytułów. Jako dystrybutor takich firm, jak: Microsoft, Konami, Capcom i Vivendi, możemy zapewnić, że ten rok będzie bardzo dobry dla miłośników konsol."*** Microsoft również będzie kontynuować swą strategię: ***„Mocne, lokalizowane tytuły, niekonwencjonalna promocja produktu, agresywna polityka cenowa dotycząca konsoli i stałe poszerzanie dystrybucji."*** – jednym tchem wymienia Jakub Mirski.

Zapytany o to, czy decyzja o powołaniu do życia SCE Polska jakoś wpłynęła na plany jego firmy, odpowiada krótko – ***„Nie."*** Poczekamy, zobaczymy, na pewno jakieś ruchy zostały poczynione. Tymczasem spróbowaliśmy dowiedzieć się czegoś o SCEP od Macieja Kmiołka. ***„Zakładam, że przygotowania, które mają teraz miejsce, nie są zbyt ekscytujące dla graczy. Sztab ludzi pracuje nad wdrożeniem systemów sprzedażowych SCEE, logistyką, administracją, sprawami związanymi z rejestracją spółki, wsparciem informatycznym itd. Jeśli chodzi o skład osobowy, to nie planowaliśmy dużych zmian – rozwijamy działy związane właśnie z finansami czy logistyką, czyli te punkty, bez których niemożliwe jest funkcjonowanie jakiejkolwiek spółki. Jeśli zaś chodzi o działania – obecnie jesteśmy na etapie planowania nowego roku finansowego, więc nie mogę jeszcze wiele zdradzić. Na pewno naszą intencją jest robienie rzeczy dużych, które będą zauważone przez masowe grono odbiorców."***

Informacja o powstaniu SCEP ucieszyła przedstawicieli Electronic Arts Polska. Lidia Zalewska mówi, że ten rok będzie przełomowy na rynku gier nextgenowych w Polsce: ***„Pojawią się pierwsze polskie wersje językowe gier EA na PlayStation 3."***

> ***CHCIAŁBYM ZAZNACZYĆ, ŻE WSPÓŁPRACA Z WYDAWCAMI TZW. 3RD PARTY JEST DLA NAS ZASZCZYTEM, A WYDAWANE PRZEZ NICH TYTUŁY, NA PRZYKŁAD BIOSHOCK, ASSASSIN'S CREED, GUITAR HERO 3 CZY ACE COMBAT 6, TO WIELKA PROMOCJA DLA KONSOLI XBOX 360.***
> ***– JAKUB MIRSKI, MICROSOFT POLSKA***

Obecnie EA i Sony Poland współpracują przy polskich eliminacjach do FIFA Interactive World Cup, które odbędą się w dniach 15-16 marca.

Inni dystrybutorzy również próbują ze sobą współpracować. Jeśli do tej pory dziwiło Was, że na stoiskach Microsoftu można grać w Guitar Hero II wydane przez LEM, Jakub Mirski chętnie wytłumaczy, na czym to polega: ***„Przede wszystkim, ta branża się zdecydowanie rozwija. Zarówno liczby, jak i tzw. ogólne wrażenie, na to wskazują. Oczywiście współpracujemy z dystrybutorami i wydawcami gier. To jest konieczne dla synergii biznesu. My dostarczamy hardware, oni software. Chciałbym zaznaczyć, że współpraca z wydawcami tzw. 3rd party jest dla nas zaszczytem, a wydawane przez nich tytuły, na przykład Bioshock, Assassin's Creed, Guitar Hero 3 czy Ace Combat 6, to wielka promocja dla konsoli Xbox 360. Dodatkowo, jesteśmy bardzo zadowoleni z podejścia niektórych wydawców do kwestii lokalizacji gier na X360. Wszystko to potwierdza, że nasza konsola oferuje zdecydowanie najwięcej najlepszych tytułów z wszystkich platform nowej generacji."***

CO Z TĄ POLSKĄ?

Przepytywanie naszych miłych rozmówców zakończyliśmy nietypowo. Chcieliśmy się dowiedzieć, czy już nadszedł czas, żeby zwrócić się do rządu o wspieranie branży. Lidia Zalewska uważa, że tak: ***„Warto o to walczyć. Teraz jest lepszy klimat polityczny dla biznesu, więc najwyższy czas, aby branża zaczęła dopominać się o swoje prawa, szczególnie do ochrony praw autorskich i pomoc w walce z piractwem."*** Hurraoptymizmu nie wykazuje Krzysztof Szulc: ***„Myślę, że na to musimy jeszcze trochę poczekać. Niemniej cieszę się, że to właśnie nasz Wiedźmin jest pierwszym krokiem w tym kierunku. Gra stała się fenomenem kultury i szeroko rozumianej rozrywki. Wiele mediów ogólnopolskich uznało Wiedźmina za najlepszy obecnie towar eksportowy naszego kraju."***

SZYBKIE PYTANIE
Jakub Mirski
Microsoft

N+: Trochę zaniedbaliście temat VIGów (Very Important Gamer – tytuł przyznawany graczom, za promowanie Xboxa). Mieli być łącznikami, Waszym kontaktem ze społecznością, przedstawicielami MS na forach. Czynnie udzielają się jednak tylko dwie osoby. Co zamierzacie?

KM: Tego typu współpraca wymaga stałej pielęgnacji z naszej strony. Mogę zapewnić, że w 2008 roku sytuacja na tym polu się poprawi.

Dla Macieja Kmiołka najważniejsze dla branży jest coś innego: ***„Uwarunkowania ekonomiczne, rozwój gospodarczy i technologiczny kraju oraz wzrost wynagrodzeń Polaków. Wtedy łatwiej jest budować świadomość istnienia naszego rynku. Mamy w Polsce ponad 600 tysięcy PlayStation 2, co może się wydawać wynikiem wprost niewiarygodnym. Z drugiej strony jak pomyślimy, że jest około 11 milionów gospodarstw domowych i 38 milionów obywateli, widzimy jak wielki, niewykorzystany potencjał wciąż kryje się w naszym kraju. Mamy nadzieję, że z pomocą Sony Computer Entertainment Polska uda nam się go obudzić!"***

Uzbrojeni w tę wiedzę wchodzimy zatem w 2008 rok pełni animuszu i optymizmu. Oby grało nam się jeszcze lepiej! ■■

ONLINE A KWESTIA POLSKA

Wciąż zadajemy sobie pytanie, kiedy w końcu ukażą się polski Xbox Live i PSN. Jakub Mirski nie ma dobrych informacji: *„Niestety, decyzja dotycząca Xbox Live jest niezależna od nas. Oczywiście, bardzo byśmy chcieli jak najszybciej poinformować środowisko graczy o jej uruchomieniu, ale w tym momencie nie mam takiej informacji."* Co na to Sony? *„Jeśli chodzi o lokalizację PS Store – mamy nadzieję, że w nadchodzącym roku fiskalnym 2008/2009 uda nam się zaoferować polski język, jednak nie mogę tego obiecać, nie zależy to bezpośrednio od nas."* Od Macieja Kmiołka udało nam się wyciągnąć kilka interesujących informacji na temat PlayStation Network. Pod koniec roku w PSN było ponad jedenaście tysięcy polskich kont, co oznacza, że do usługi sieciowej Sony zapisała się więcej niż połowa posiadaczy PS3. *„W Europie ta średnia wynosi ponad 40%, więc naturalnie jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, w jaki sposób polscy gracze przyjęli PS3, aktywnie korzystając z możliwości PSN."* To jeszcze nic, najciekawsza część dopiero przed nami. Głos ma Maciej: *„Wydatki polskich użytkowników PSN plasują nas na 3 miejscu wśród krajów z rynków dystrybucyjnych, zaraz za Rosją i RPA. Z tym, że pamiętajmy, iż te kraje miały dostęp do PS Store od momentu premiery PS3 w marcu, natomiast w Polsce gracze dokonują transakcji dopiero od listopada. Obecnie wyprzedzamy też kilka bogatszych krajów np. Grecję, więc jest to kolejny powód do optymizmu i dumy dla polskich graczy."* Szoker, prawda?

CO NAS CZEKA W 2008 ROKU?

W ubiegłym roku zabawiliśmy się w przewidywanie przyszłości. Odstawiliśmy na bok chłodną analizę rynku, kierując się raczej przeczuciem i nadziejami, a nawet pozwoliliśmy ponieść się wyobraźni. Zgodnie z obietnicą, sprawdzamy, jak nam się sztuka wróżenia z fusów udała, a także ponownie przystępujemy do zabawy. Rozliczymy się, naturalnie, za rok.

Wciąż modne, wciąż śliczne

Plotki o tym, że pojawi się trzecia już wersja DSa, to bzdura. Wszystko zostanie po staremu, podobnie jak w przypadku X360 i PS3. Sony zdecyduje się na zmiany dopiero w 2009, a teraz skupi się na promowaniu swoich, wreszcie porządnych gier. Microsoft wprowadził już tyle wersji konsoli, że poczeka przynajmniej rok zanim wypuści kolejną (wyposażoną na przykład w odtwarzacz Blu-ray). W PSP nic już zmienić się nie da, a Nintendo ma gdzieś wygląd Wii (tak jak hardcore'owców i Europę). **[Mielu]**

Hard Achievement

Zanik wymagających produkcji to znak naszych czasów. Trudne tytuły, które ukazały się w 2007, można policzyć na palcach jednej dłoni. Poziom normal równać się będzie „gram przy wyłączonym telewizorze", a hard – „gram jedną ręką". Jeśli w 2008, poza Ninja Gaiden 2 i Devil May Cry 4, wpadnie jeszcze jakiś koszmarnie trudny tytuł, to będzie sporym zaskoczeniem. Teraz najtrudniejsze w grach są achievementy, chociaż większość z nich wymaga tylko odrobiny cierpliwości w zamian podbijając wątłe ego. Jeśli mam grać tylko po to, by zwiększyć liczbę punkcików pod gamertagiem, to pasuję. Nie ma na X360 pięćdziesięciu gier, w które gra się z czystą przyjemnością. Jeśli ktoś ma Gamerscore powyżej 50 000, to znaczy, że gra w crapy, żeby mieć więcej punktów. Nie żeby pokazać skilla, bo dzięki glitchom każdy może łatwo zdobyć achievementa za rozwalenie wszystkich piosenek na pięć gwiazdek na extreme w Guitar Hero III, więc to żaden wyznacznik. Trend się utrzyma. Jeśli komuś życie nie wyszło, to ma przynajmniej achievementy. Miłej „zabawy". **[qsh]**

Reanimacja trupa

Electronic Entertainment Expo wróci do Convention Center w Los Angeles, ale drugi raz z rzędu nawet w połowie nie będzie tak ważną wystawą, jak kiedyś. Wszyscy wydawcy i dziennikarze szykują się na Games Convention (po raz ostatni w Lipsku – w 2009 będzie to Frankfurt, Hamburg lub Berlin), które, już oficjalnie, znów powiększyło powierzchnię wystawową. **[Gulash]**

Pewniaki

GTA4 pozamiata całą konkurencją i zapoczątkuje kolejną krucjatę przeciwko brutalnym grom, tyle że chłopaki z Rockstar pewnie nawet jej nie zauważą zbyt zajęci liczeniem zasypujących ich peelenów. Elo. MGS4 pozostanie exclusivem dla PS3, Medal of Honor nie pójdzie śladami Call of Duty 4 (znowu druga wojna światowa...), InFamous nie będzie lepszy niż Crackdown, Wiedźmin ukaże się na Xboxa 360, Crysis na PS3 i Xboxa, a Duke Nukem Forever zostanie przesunięty na bliżej nieokreślony rok. **[Mielu]**

Stara, ale jara

PS2 zaczyna przypominać upierdliwą, ale majętną ciotkę, która, wbrew oczekiwaniom krewnych gotowych powypruwać sobie flaki w boju o spadek, nie ma na tyle przyzwoitości, żeby kopnąć w kalendarz. PS2 pociągnie jeszcze przez 2008, głównie na zboczonych jRPGach i konwersjach wstępnie przeżutych przez malucha PSP, ale jednak. Pogratulować. **[DrMax]**

Nintendonline

Nintendo skupi się na poszerzaniu oferty online. WiiSoftware (odpowiednik XBLA), będzie mieć premierę w najbliższych miesięcach. Zaangażowanie Square-Enix pokazuje, że słabo być nie powinno. Materializuje się pomysł małej rewolucji – ściągania gier na DSa poprzez Wii. Poza tym premierę będą mieć głośne tytuły, w których Nintendo kładzie nacisk na rozgrywkę w sieci. Super Smash Bros. Brawl oraz Mario Kart Wii to jedne z najsilniejszych marek, którym online ma zapewnić popularność. Tego samego spodziewam się po kontynuacji Animal Crossing, o której plotki chodzą od czasu premiery konsoli. Dystans do Sony i Microsoftu zostanie drastycznie zmniejszony. **[Kaxi]**

PES 2009 w 2009 roku

Konami nie da rady dostarczyć „prawdziwego" PESa na PS3 i X360 przed końcem roku. Jeżeli im się jednak uda, będzie to znaczyć, że się nie przyłożyli i wbrew zapowiedziom Seabassa gra nie wróciła do fazy projektowej. A wtedy będzie przeciętna, czego cholernie sobie nie życzę. Wolę poczekać trochę dłużej, niż znów się boleśnie rozczarować. A Wy? **[Marcellus]**

PSP w najwyższej formie

Dziwna sprawa z tymi handheldami. Niby DS jest popularniejszy od Boga, ale mimo to PSP ma się doskonale. To pierwszy handheld, który zadomowił się na rynku kradnąc Nintendo tak duży kawał tortu. Rok 2008 będzie obfitował w ciekawe produkcje, także te niszowe. Cena i nowe możliwości (Skype!) zachęcają, by przyjrzeć się konsolce z bliska i jeszcze więcej osób (w tym sporo Polaków) wyłoży na nią kasę. Oby Sony zbytnio się nie zagalopowało i nie zapomniało, że to gracze stanowią ich najważniejszy target. God of War: Chains of Olympus i Crisis Core: Final Fantasy VII to główne powody zakupu PSP wiosną. **[qsh]**

Niekończąca się ostatnia opowieść

Miłośnicy jrpg cały rok karmieni będą plotkami odnośnie remake'a Final Fantasy VII, ale 2008 należeć będzie do Fabula Nova Crystallis. Pracownicy Square-Enix po cichu dłubią nad nową-starą „siódemką", a dzięki „trzynastce" (tej pierwszej, następne ukażą się w 2009) okaże się, ile mocy potrafią wykrzesać z PlayStation 3. Udowodnią, że potrafią więcej niż Sakaguchi i jego ludzie programujący na Xboxa 360. **[Mielu]**

STRZAŁY W DZIESIĄTKĘ

▶ Zgodnie z przewidywaniami, światem rządzi DS (także dzięki wsparciu Square-Enix). W Polsce jednak rynek zdominowało PSP, co również wpłynęło na decyzję o powołaniu SCE Polska. Kaxi miał rację, DS okazał się tak mocny, że Ninty nie pokazało następcy GBA (i raczej prędko tego nie zrobi).

▶ Wielkim wygranym faktycznie jest Wii, które prześcignęło Xboxa 360 i wciąż sprzedaje się fenomenalnie, chociaż tak, jak myśleliśmy, to zabawka dla mas, a nie dla graczy. Na Wii wyszły jednak dwie hitowe, niezbędne gry, zgodnie z tym, co pisał Banan (tyle, że odrobinę się pomylił, bo żadna nie miała dwójki w tytule – Manhunt 2 to niewarty uwagi śmieć). Konsolą dla hardcore'owców, pomimo wysiłków Microsoftu i popularności Guitar Hero, pozostaje Xbox 360. Nie pomyliliśmy się pisząc, że doczekamy się obniżki ceny oraz wprowadzenia do sprzedaży wersji z HDMI.

▶ PlayStation 3 coraz szybciej odrabia straty. Świat znów pokochał markę po premierze Uncharted, Ratcheta i innych świetnych gier. Nie przyłożyły się do tego najgorętsze licencje ostatnich lat. Zgodnie z oczekiwaniami nie ukazała się żadna gra z czwórki MGS4, Killzone 2, God of War 3 i Resident Evil 5. W 2008 o serca graczy powalczy Little Big Planet. Jeśli uważaliśmy, że Sony pokaże „coś" dużego, to była to właśnie ta pozycja, która zwiastuje nadejście „gier 2.0".

▶ Jeśli chodzi o gatunki, jest dokładnie tak, jak przewidzieliśmy. Klasyczne skradanki odeszły w zapomnienie, krycie się w mroku już nikogo nie rajcuje. Jak się skradać, to po nowemu (patrz: Assassin's Creed, nadchodzące MGS4 i Splinter Cell Conviction). Coraz popularniejsze są gry akcji, a symulatory wyścigów zeszły na bok. Ani PGR4, ani Forza 2 nie rządzą tak, jak arcade'ówki – Burnout, MotorStorm i SEGA Rally. Ta ostatnia, stworzona przez nowe brytyjskie studio Segi jest dowodem na to, że firma stała się prozachodnia. Tym samym, faktycznie pożegnaliśmy starą Segę (a z nią marzenia o Shenmue 3).

▶ Zgodnie z oczekiwaniami Games Convention rozwija się bardzo prężnie, Halo 3 nie pokazało lepszej grafiki niż Gearsy, a Silent Hill jako wyjątek podtrzymuje teorię, że z komiksów robi się lepsze filmy niż z gier. W tym wszystkim cieszy fakt, że producenci coraz większą wagę przykładają do tego, by gracze jeszcze mocniej wczuwali się w klimat gier (chociaż może akurat nie jest to zasługą płynnych przejść z tpp do fpp i odwrotnie).

Król dwie twarze
DS rządzi i będzie rządził dalej. Nic nie jest go w stanie strącić z tronu. PSP może sobie wyrywać kawałki tortu, ale to sprzęt Nintendo jest nowym walkmanem, pogromcą GameBoya, zjawiskiem kulturowym, gadżetem ostatnich lat i jedynym kandydatem, by sprzedać się nie gorzej niż PlayStation 2. Hail to the King! Natomiast w Polsce sprzedaż nie ruszy z kopyta, chociaż nowy dystrybutor będzie się dwoił i troił, żeby to zmienić. **[Kaxi]**

Oryginalność?
Rok 2008 pozostanie oziębły dla gier oryginalnych. Jeśli światło dzienne ujrzą takie projekty, jak Brutal Legend Tima Schaffera czy też kontynuacja Beyond Good & Evil Michela Ancela, spotkają się z raczej letnim przyjęciem – będą zbyt cwane i pomysłowe, żeby stać się masowym zjawiskiem. Wiele nowatorskich gier w ogóle nie trafi do sprzedaży, a jedynym światłem w tunelu zdaje się być LittleBigPlanet. **[DrMax]**

Gran Turismo 5, jak Gran Turismo 3?
Można narzekać, że topowy racer Sony nie będzie mieć tego, czy tamtego. A konkretnie – zniszczeń (choćby wizualnych) i solidnej fizyki kolizji oraz jakże modnego oklejania samochodów naklejkami, obudowywania spoilerami, stawiania na 20 calowych felach i mazania lakierem. Nie zmienia to jednak faktu, że na GT5 czeka masa ludzi, choć niektórzy pewnie jeszcze o tym nie wiedzą. Ale się dowiedzą, gdy zobaczą GT5 na wielgachnych plazmach na kilku najbliższych targach samochodowych na całym świecie oraz na standach we wszystkich sklepach. I nie, w znakomitej większości nie będą to gracze HC, którzy oczekują nie wiadomo jakiego realizmu, ale raczej casuale chcący sobie pojeździć w pięknych okolicznościach przyrody prześlicznymi furami, o których zwykli śmiertelnicy mogą tylko pomarzyć. Właśnie dzięki nim GT5 zje Forzę 2 z oponami pod względem popularności i rozkręci sprzedaż PS3. **[Marcellus]**

Późno, coraz później
2007 obrodził w hity, ale 2008 określimy rokiem opóźnień. W najlepsze kąski zagramy dopiero w 2009. Splinter Cell Conviction mieliśmy sprawdzić minionej jesieni, a zrobimy to pewnie dopiero najbliższej. Resident Evil 5 i Alan Wake w ogóle się nie wyrobią w tym roku. Nie zabraknie nam hitów, ale taki przepych jak ostatnio na pewno się nie powtórzy. Przynajmniej zaległości będzie mniej. Sprawdzenie choćby jednej trzeciej obowiązkowych tytułów minionego roku było nie lada wyczynem! Chwila oddechu wyjdzie nam na dobre, a i komercyjnych porażek być może będzie mniej. **[Kaxi]**

Wee
Nie ukaże się ani jedna gra na Wii, która zasłuży w naszych oczach na ocenę 9 lub wyższą. Nie uda się ta sztuka Wii Fit, ani żadnym crapom, pardon, megaprodukcjom od Ubisoftu, ani nawet No More Heroes. Nintendo odbije całkowicie w stronę casuali i nie będzie się spieszyć z nową Zeldą. **[Mielu]**

Jeszcze więcej online
Dzięki uruchomieniu usług w rodzaju Home, ekspansja konsol w przestwór internetu będzie się wzmagać, czy ktoś tego chce, czy nie. Średnio mi się to podoba, bo zazwyczaj multiplayer – ujmując to subtelnie – wali mnie kompletnie, a dla leniwych producentów bywa świetną zasłona dymną dla niedorobionego lub krótkiego trybu dla samotnego gracza. **[DrMax]**

Analogowy Lair
Sony wpompowało w Lair tyle pieniędzy, że z pewnością odbija im się to jeszcze czkawką, ale można tę grę uratować – choćby przygotowując patcha umożliwiającego sterowanie smokiem przy pomocy analogowych gałek Sixaxisa i Dual Shocka 3.Zresztą uważam, że całe te żyroskopy w Sixaxisie nadają się wyłącznie do mini-gier i w zasadzie niczego ponadto. Spodziewam się, że nie jestem pierwszą osobą, która na to wpadła. **[Gulash]**

Sony w dół, Sony w górę
Co by nie mówić, zwycięzca poprzedniej wojny konsol nie może zaliczyć ostatniego roku do szczególnie udanych. Wprawdzie oficjalne wypowiedzi starają się odwrócić kota ogonem, ale liczby są bezlitosne – pod względem sprzedaży gier i sprzętu zajęli trzecie miejsce. Na szczęście najgorsze mają już chyba za sobą, bo i biblioteka gier osiągnęła przyzwoity poziom, i cena sprzętu spadła znacząco. Nie wierzę, że nie trzymają kilku asów w rękawie. Dlatego też w końcu nawiążą wyrównaną walkę z konkurencją. A czy uda im się zamknąć 2008 na drugim miejscu? Ciężko powiedzieć, bo szał na Wii wydaje się nie mijać, a X360 wciąż trzyma się bardzo dobrze. Może więc się okazać, że znów zamkną stawkę, ale tym razem z o wiele mniejszą stratą. **[Kaxi]**

It's alive!
Spodziewaliśmy się kryzysu jrpgów, ale się go nie doczekaliśmy. Pominę nawet dwunastego Finala, ale takie Blue Dragon czy Eternal Sonata to pozycje nietuzinkowe, choć do perfekcji trochę im brakuje. Perełek nie zabrakło – Odin Sphere oraz GrimGrimoire, prześliczne, nietypowe tytuły, które wprowadziły sporo świeżości do gatunku. Rouge Galaxy też nie zawiodło. Na szczycie stoi Persona 3, absolutny must-have i megafakinkiller, jakiego dawno nie było. Co nas czeka w tym roku? Sporo dobrych gier – najpierw mocne uderzenie w postaci Lost Oddysey. Potem swoje erpegowe pięć minut będzie mieć Wii (Tales of Symphonia 2, Fragile oraz Oboru Muramasa, czyli sequel Odin Sphere). A później dowiemy się na co wyjdzie Persona 4. W 2008 na pewno nie zabraknie światów do uratowania. Na DSa i PSP również. Mniam! **[Kaxi]**

Blu PS3
Ktoś się pospieszył – zmiana najpopularniejszego formatu video z DVD na Blu-ray nie nastąpiła w zeszłym roku. Za to w tym… też nie nastąpi. Owszem, popularność PS3 pomoże forsować nowy nośnik, ale nie na tyle, żeby wszyscy masowo się na niego rzucili. Tak długo, jak można kupić film na DVD za kilka złotych, a płytki dorzucane są do kolorowych pism, tak długo nie ma mowy o zmianie warty. Rok 2008 upłynie więc pod znakiem agresywnych akcji promujących BR i być może przyniesie drastyczny spadek cen nagrywarek i czystych płyt. **[qsh]**

ROK 2008 POZOSTANIE OZIĘBŁY DLA GIER ORYGINALNYCH. JEŚLI ŚWIATŁO DZIENNE UJRZĄ TAKIE PROJEKTY, JAK BRÜTAL LEGEND TIMA SCHAFFERA CZY TEŻ KONTYNUACJA BEYOND GOOD & EVIL MICHELA ANCELA, SPOTKAJĄ SIĘ Z RACZEJ LETNIM PRZYJĘCIEM

Rock my hero
W 2008 roku ukaże się przynajmniej pięć części / dodatków / specjalnych wersji Guitar Hero, które sprzedadzą się łącznie w nakładzie ponad dziesięciu milionów egzemplarzy. Z kolei Rock Band ukaże się w Europie dopiero w połowie roku, a w Polsce pełny zestaw instrumentów wraz z grą będzie kosztować tysiąc złotych, co skutecznie stanie mu na drodze do podbicia naszych domów. **[Gulash]**

LCD, plazma lub...?
Nie ma się co dłużej zastanawiać na kupnem telewizora HD Ready (czyli obsługującego 720p), ceny są już naprawdę niskie, choć spodziewam się, że odbiorników Full HD (czyli wyświetlających 1080p) jeszcze w tym roku spadną. Zwłaszcza LCDki są bardzo tanie, ale nie ma się czemu dziwić, to w mojej opinii ślepy zaułek technologii, więc jeżeli macie wybór – bierzcie plazmy. Tym bardziej, że w najbliższych latach nie pojawi się żadna nowa, lepsza i tańsza technologia, bo przecież najpierw producentom muszą zwrócić się nakłady poniesione na budowę fabryk. **[Marcellus]**

Home, sweet home
Home na PlayStation 3, kiedy wreszcie się ukaże, wstrząśnie światem i błyskawicznie zdobędzie gigantyczną popularność. Nie tylko wśród casuali, ale także i hardcore'owców, którzy będą mogli zaprezentować, choćby wirtualnie, swoje trofea. Ten konsolowy odpowiednik Second Life będzie jednym z filarów PS3, a także, przez sprytną implementację mikropłatności, zapewni Sony prawdziwy strumień pieniędzy i wyznaczy trend dla przyszłych aplikacji Web 2.0. **[Gulash]**

KULĄ W PŁOT

▶ Wydawało nam się, że dobrze znamy Sony (tak jak całemu światu przez ostatnie półtora roku), a właśnie ta firma najbardziej nas zaskoczyła. Nie mieliśmy racji twierdząc, że Japończycy nie wymyślą, co zrobić z PSP. Konsola sprzedaje się obłędnie i już nie trafi na cmentarz nieużywanych nowinek technologicznych. PS2 wciąż doskonale się trzyma, a dzięki niej (i DSowi) nie umarły jrpgi, chociaż wróżyliśmy gatunkowi głęboki kryzys. Natomiast Sony Poland dokonało cudu i przekonało rodaków do kupowania PS3 – pomyliliśmy się twierdząc, że Polacy chętniej będą wybierać Xboxa 360.

▶ Wykazaliśmy się niepoprawnym optymizmem, ale rzeczywistość okazała się mniej kolorowa, niż byśmy sobie tego życzyli. Lista gier, które mieliśmy nadzieję zobaczyć, ale nic z tego nie wyszło, jest długa: remake Final Fantasy VII, projekt noir ekipy People Can Fly, Killzone 2 (wciąż nie wiemy czy będzie killer-appem), Metal Gear Solid 4 (Snake nie umarł. Jeszcze), Resident Evil 5 i Devil May Cry 4 (oba tytuły nie powstają w oparciu o Unreal Engine 3). Nie doczekaliśmy się Fable 2, a o Peterze Molyneux nie było głośno.

▶ Z drugiej strony sądziliśmy, że Bioshock będzie ładniejszy niż fajniejszy (jest na odwrót), a Mass Effect okaże się „Kotorem z niezbyt zaawansowanym symulatorem jazdy kosmicznym łazikiem i na wpół fajnym modelem walki z niezbyt rozgarniętymi towarzyszami broni". Dobrze jest czasem nie mieć racji.

▶ Rok 2007 nie przyniósł rozstrzygnięć w kilku palących kwestiach. Wciąż czekamy na zwycięzcę wojny formatów, choć przewaga Blu-ray z dnia na dzień błyskawicznie rośnie. Płatny crap nie zalał PSN i Xbox Live, ale za wcześnie by jednoznacznie stwierdzić, czy tak się nie stanie. Równie ciężko przewidzieć rozwój konsolowych MMORGPów. Na razie nic się w temacie nie zmienia, konsole są wolne od tych pożeraczy czasu.

▶ Na masowe zatrudniane aktorów do mocapu w grach jeszcze poczekamy. Heavenly Sword (a w tym roku MGS4) nie pobudził wyobraźni developerów. Nie pobudza ich też Vista i granie „anywhere". Nie chcemy kupować drogich komputerów, developerzy nie chcą przesiadać się na nowy system operacyjny, więc na unifikację pecetów, konsol i komórek jeszcze poczekamy. A skoro o nich mowa, komórczaki nie popisały się grami z grafiką rodem z PS one. Sytuację może zmienić MGS Mobile.

INFO
DEVELOPER: CREATIVE ASSEMBLY
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WIOSNA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

VIKING
BATTLE FOR ASGARD

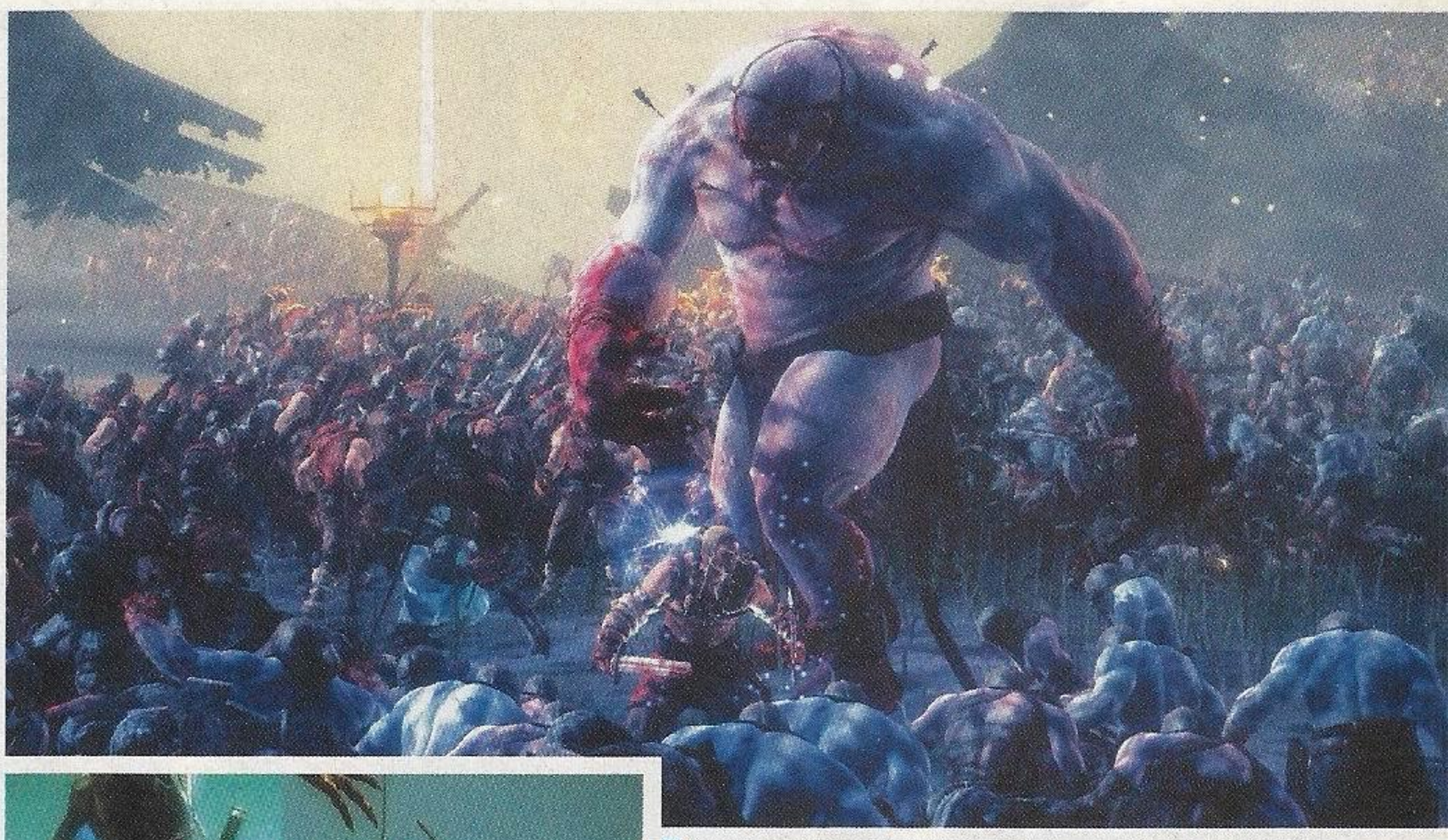
BEZ PLĄDROWANIA DOMÓW I ZABIJANIA NIEWINNYCH, ALE Z DUŻĄ DAWKĄ BRUTALNOŚCI

W opinii wielu analityków rynek gier video w Wielkiej Brytanii przeżywa kryzys. Po raz pierwszy od pięciu lat inny kraj (pomijając Japonię i USA) wyprodukował więcej gier, przyciągnął też lepszych specjalistów. W Kanadzie, bo o niej mowa, otwiera się coraz więcej filii wielkich firm – brytyjski gigant Eidos powołał właśnie do życia oddział w Montrealu. Mówi się, że prawdziwe problemy dopiero czekają Zjednoczone Królestwo. Problemy te jednak zdają się nie dotyczyć ekipy Creative Assembly, twórców Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox) i rewolucyjnej pecetowej serii strategii Total War. Pod opiekuńczymi skrzydłami SEGA firma powiększyła się dwukrotnie (obecnie zatrudnia około stu osób) i lada dzień przeniesie się do większego biura w podlondyńskim miasteczku Horsham, gdzie miałem okazję sprawdzić w akcji ich najnowszą konsolową grę, Viking: Battle for Asgard.

MARTWI W SŁUŻBIE BOGÓW

Klon Spartan: Total Warrior. Tym na pierwszy rzut oka wydaje się być Viking, ale bardzo szybko okazuje się, że oba tytuły mają ze sobą niewiele wspólnego. To nietypowe połączenie wielkich bitew, skradania, wspinania się, skakania nad przepaściami i wypełniania zadań w wielkim, otwartym świecie. Gdyby nie pierwszy element, ktoś mógłby pomyśleć, że mowa o czymś podobnym do Assassin's Creed. Niespecjalnie by się pomylił – obie gry to zbiór wielu znanych pomysłów podanych w oryginalnym miksie.

Bohaterem Viking: Battle for Asgard jest blondwłosy Skarin, wybrany przez boginię Freyę na czempiona. Jego zadaniem jest zebrać jak najwięcej wojowników, utworzyć wielką armię i z jej pomocą uwolnić Midgard od panowania złej bogini Hel. Dlaczego akcja toczy się w Midgardzie skoro w tytule jest Asgard? Otóż Hel wymyśliła sobie, że zwycięży w bitwie o boską krainę Asgard nie w bezpośredniej konfrontacji z innymi bóstwami, a pośrednio, wywołując na Ziemi Ragnarok (po naszemu Armageddon). Skarin musi ją powstrzymać i niespecjalnie może odmówić. Jak się okazuje, już raz zdarzyło mu się umrzeć, a do życia przywróciła go Freya, więc odwrócenie się do niej plecami byłoby wielce nierozsądnym posunięciem. Bohater jest zatem narzędziem w rękach bogini, ale – jak zdradzają autorzy – Viking nie będzie nudną rąbanką i na pewno w pewnym momencie nastąpi „nieoczekiwany" zwrot fabularny. Skojarzenia z God of War są jak najbardziej na miejscu, obaj bohaterowie są wykorzystywani i w pewnym momencie przestaje im się to podobać. To jednak nie jedyne podobieństwo, panowie mają jeszcze jedną cechę wspólną...



Poza tym jednym wyjątkiem, ataki bohatera skupiają się na jednym, góra dwóch przeciwnikach. Trzeba nauczyć się korzystać z bloku i ucieczki przed ciosami, co wiąże się z opanowaniem sterowania, które na tym etapie prac wydaje się jeszcze trochę niedopracowane.

☐ Czy ten paskudny bydlak nie kojarzy Wam się z Resident Evil 4? No właśnie, też mi się tak wydawało, że gdzieś go widziałem. Brakuje, żeby wyrwał drzewo z korzeniami i jednym machnięciem skosił pół armii.

STRACIŁ DLA NIEJ GŁOWĘ

Skarin nie wysyła do gracza tak klarownego przekazu, jak robi to Kratos – nie wygląda na pierwszy rzut oka na okrutnego rzeźnika. Ale nim jest, jak na prawdziwego Wikinga przystało. W jednej ręce trzyma miecz, w drugiej topór i dobrze wie, jak zrobić z nich użytek. Tyle, że on nie uderza – on rąbie, więc krew leje się gęsto, przeciwnicy tracą kończyny, a nawet rozpadają się na dziesiątki kawałeczków, gdy bohater wykonuje efektowne fatality. Skarin wyskakuje, robi obrót w powietrzu i z impetem uderza toporem w głowę ofiary. Viking jednak nie stara się być na siłę efekciarski, nie chodzi o to, żeby skupiać się na widowiskowości. To nie God of War, ani żaden inny Devil May Cry. Walki są raczej powolne, bohater to chodząca skała, typ Pudziana przedkładający siłę nad prędkość, w czym przypomina Agrippę z Shadow of Rome. Głupim pomysłem jest więc rzucenie się na grupkę przeciwników, bo szybko pozbawią gracza wszelkich złudzeń, co do tego, kto jest silniejszy. Na dodatek sterowanie jest tak opracowane, że nie da się szybko wymieść kilku wrogów, no chyba, że akurat naładowany będzie pasek specjału. W szale bojowym (czyli berserku) Skarin jest nie do pobicia. Specjał ładuje się dzięki magicznej energii otrzymywanej od bogini w nagrodę za dobrą walkę, a więc mordercze combosy i skuteczną obronę. Pasek można naładować zbierając kulki energii wylatujące ciał z zabitych.

TO NIETYPOWE POŁĄCZENIE WIELKICH BITEW, SKRADANIA, WSPINANIA SIĘ, SKAKANIA NAD PRZEPAŚCIAMI, WYPEŁNIANIA ZADAŃ W WIELKIM, OTWARTYM ŚWIECIE

STUDIOWANIE ANATOMII

Nie ma sensu dokładnie opisywać sterowania, gdyż sporo może się w tym temacie zmienić. W każdym razie nie jest intuicyjne i bez tutoriala ani rusz. Odskoczenie w tył wymaga naciśnięcia nie tylko dołu na krzyżaku, ale również przytrzymania spustu. Kilka minut należy poświęcić na naukę ciosów specjalnych. Aby je odpalić, trzeba wdusić L1/LB (zależnie od wersji gry i pada), wklepać określoną kombinację i jeszcze wskazać kierunek ataku. W ferworze walki, gdy trzeba unikać ciosów i próbować ustawić kamerę za plecami bohatera, nie jest to najłatwiejsze. Każdy atak specjalny kosztuje kilka punktów zdobywanych w czasie walk za celne ciosy. Liczba ta oznacza przy okazji długość kombinacji, więc by zadać najmocniejsze uderzenie za trzy punkty, trzeba szybko wklepać trzyprzyciskowego combosa.

☐ Walka nie idzie po Twojej myśli? Nawiewaj ile sił w nogach, śmiało, Freya nazwie Cię tchórzem, uzna, że nie jesteś wart jej błogosławieństwa i odbierze Ci życie. To jak będzie? Poddasz się jej woli?

SEGA SOBIE RADZI

Radzi sobie bardzo dobrze, ale jako wydawca. Przyciągnięcie do siebie Creative Assembly okazało się strzałem w dziesiątkę. Na nowego Empire: Total War czekają setki tysięcy pecetowych graczy, a Viking może znaleźć mnóstwo zwolenników, tym bardziej, że dużej konkurencji w dniu premiery mieć nie będzie.

Wszyscy naturalnie chcielibyśmy ujrzeć trzecią część Shenmue, ale – jak mi zdradził przy złocistym trunku jeden z PRowców – nawet nie wiadomo, czy kiedykolwiek zabrano się do prac nad tym tytułem. „Niebieskim" po prostu nie opłaca się dłubać przy tej grze. Bardziej opłacalne jest wydawanie tytułów pokroju Football Managera, inwestowanie w tworzonego przez Gearbox fpsa na licencji Aliens, czy w serię gier o Iron Manie. Wszystko rozbija się o pieniądze – amerykańskie i europejskie wersje kontynuacji Yakuzy w ogóle nie były brane pod uwagę po marnej sprzedaży pierwszej części.

SEGA jeszcze trochę czasu spędzi na wykopaliskach i gry z Sonikiem będą się ukazywać, ale jak długo, tego nie wiadomo. Dziś tylko na hardcore'owcach wrażenie robi bezpośrednia konfrontacja dwóch niegdyś wielkich rywali – Sonica i Mario. Dla dzisiejszego pokolenia graczy starcie jeża i hydraulika nic nie znaczy, o dawnej wielkiej wojnie między SEGA a Nintendo nie mają oni pojęcia. O Shenmue też zresztą nie.

Do tego dochodzą jeszcze finishery. Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku, lub ich kombinacji (QTE) Skarin wykańcza ofiarę w brutalny sposób, choć może nie aż tak bardzo, jak miał to w zwyczaju Kratos. Wbijanie miecza w oko, czy rozrywanie przeciwnika na strzępy gołymi rękoma nie wchodzi w rachubę. Dla ułatwienia zabawy wprowadzono również opcję odepchnięcia wroga, a także ciche zabójstwa. Wiadomo, należy się zakraść od tyłu i jednym szybkim ciosem pozbyć się zagrożenia. Skradanie się, przy wysokim poziomie trudności walk, jest wielce wskazane przy likwidowaniu kolejnych przeciwników, a przynajmniej do momentu, gdy uwolni się żołnierzy schwytanych przez armię nieumarłych sługusów Hel.

TO NIE GOD OF WAR, ANI ŻADEN INNY DEVIL MAY CRY. WALKI SĄ RACZEJ POWOLNE, BOHATER TO CHODZĄCA SKAŁA

PRINCE ASSASSIN SPARTAN ZBIERA ARMIĘ

Akcja toczy się na trzech wielkich wyspach (powierzchnia najmniejszej to kilometr kwadratowy). Tylko skrawki terenu zajęte są przez sojuszników Skarina, cała reszta to teren okupowany przez armię Hel. Zabawa sprowadza się do odbijania kolejnych kawałków lądu, uwalnianiu pojmanych wojowników i próbach nakłonienia ich do współpracy. Nie wystarczy po prostu ich uratować, by zdobyć ich zaufanie. Należy wypełnić dodatkowe questy. Może to być na przykład wykrycie zdrajcy będącego na usługach bogini Hel i wbicie mu raz na zawsze do łba, że nie kolaboruje się z wrogiem. Toporem.

Jako, że teren jest bardzo duży, wprowadzone zostaną dwa ułatwienia nie tylko dla niedzielnych graczy. Znaczenia teleportacji nikomu nie trzeba tłumaczyć – ograniczenie zbędnego biegania po całej wyspie po kilku godzinach grania, a więc i backtrackingu, to pomysł, który przyjmuję z otwartymi ramionami. Drugi pozwoli w ładny sposób zorientować się, czy dany kawałek terenu już został odbity, czy może jeszcze gdzieś czają

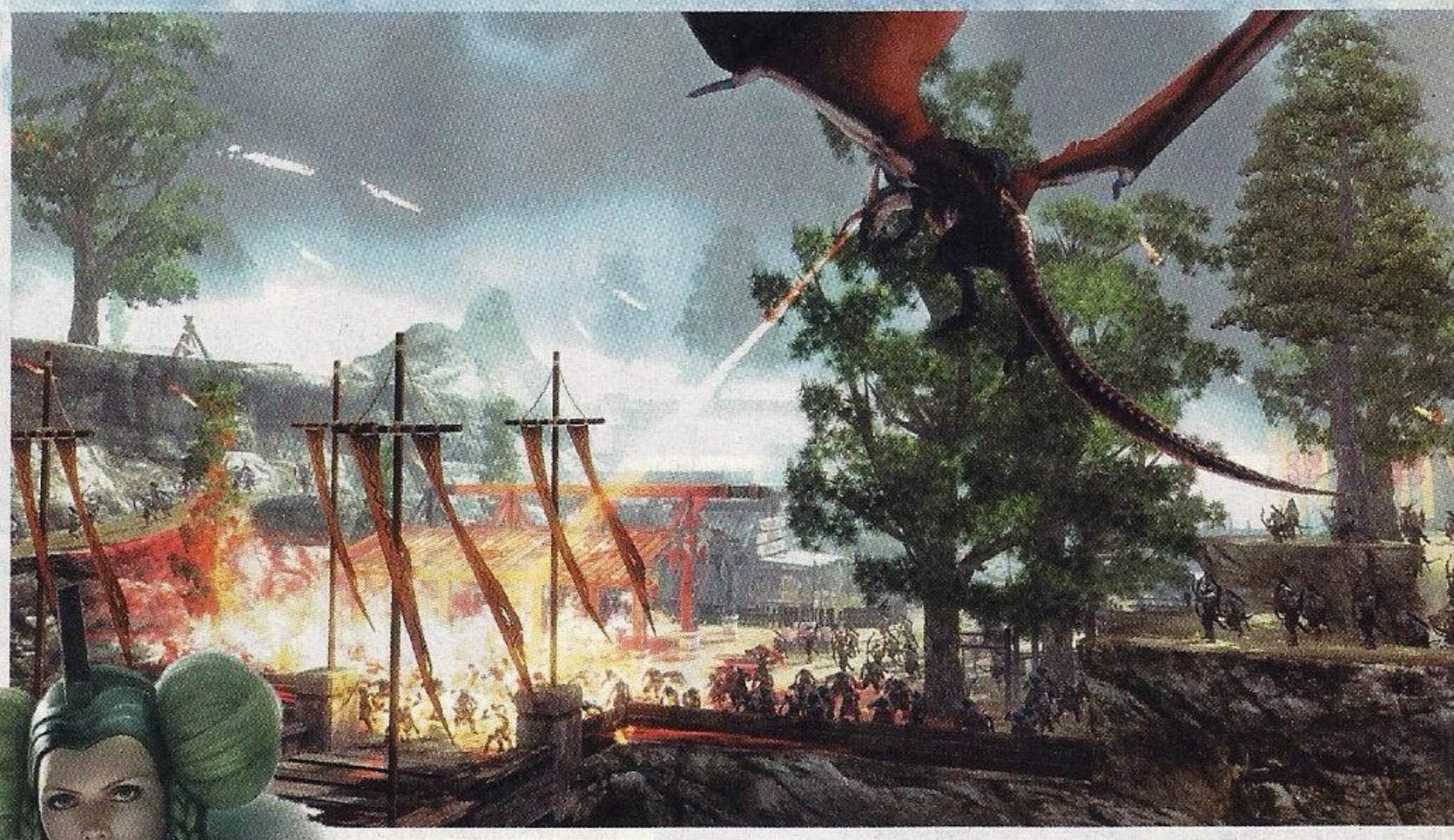
GOOD GUYS

Wikingowie zostali przedstawieni w grze jako ofiary wojny bogów, ludzie dzielnie walczący o swoją godność i wolność. Ani słowa o plądrowaniu domów, paleniu wiosek, zabijaniu niewinnych i gwałceniu kobiet. Jedyne, co pozostało, to wielka siła i okrucieństwo w czasie walk. Być może jakieś questy będą polegać na byciu bardzo niegrzecznym, ale nie bardzo w to wierzę. Gra za bardzo skupia się na zbieraniu wojowników i prowadzeniu wojny. Poza tym, kto teraz chciałby się narażać cenzorom po bataliach, jakie toczył Rockstar w sprawie Manhunt 2? Nic dziwnego, że nie przeszła jedna z propozycji haseł reklamowych gry – „Wikingowie znani są na ze swojego okrucieństwa. Na całym świecie dokonywali grabieży i gwałcili kobiety. To właśnie oni są w naszej grze tymi dobrymi".

Szybki quiz. Czy Skarin przebił ofiarę szybkim pchnięciem, czy właśnie przepoławia ją ruchem od dołu?

Każdy Wiking, mały i duży, stary i młody, to chłop jak dąb. Lata treningów, ciężkich bojów oraz szarpania się z niewiastami broniącymi się przed specyficzną formą zalotów robią swoje. Nawet sklepikarz wygląda tak, że Popek dwa razy by się zastanowił zanim, by mu fiknął.

Im dużej patrzę na screeny, tym bardziej się na Vikinga napalam. Takich przeciwników z chęcią rozerwę na strzępy. Oj, nie powinienem tak pisać. Znowu będzie, że gry to ZŁO.



się wrogowie. Okupowaną ziemię skrywa mrok, ciemności rozświetlają światła latarni, błyskawice obowiązkowe w każdym mrocznym świecie oraz mały magiczny kamień zawieszony na szyi bohatera. Co prawda niewiele widać, ale przez to znacznie łatwiej po cichu podkraść się do ofiary lub ominąć strażników. Dobrym pomysłem jest też podejście niezauważonym do klatki, w której przetrzymywani są Wikingowie, uwolnienie ich i cieszenie się widokiem wkurzonej gromadki oswobodzonych wymierzających sprawiedliwość mieczami i toporami. Aż żal się nie dołączyć.

JEDEN WIKING JAK TRZYSTU SPARTAN

Wojownikom nie trzeba nic mówić, sami zabiorą się za likwidację przeciwników, choć może się to dla nich okazać zgubne, jeśli na drodze stanie im większa banda. Szkoda tracić ludzi w mało istotnych walkach, skoro każdy człowiek może mieć wpływ na końcowy wynik jednej z sześciu wielkich bitew, w których udział bierze lekko tysiąc walczących (i kilkunastu mniejszych na sto, czy dwieście postaci).

Widzieliście już to gdzieś, kiedyś? Niby tak, ale do tej pory wielkie armie składały się z jednakowo animowanych, wykonujących przeprogramowane ruchy koleżków, którzy bez wsparcia bohatera nic nie potrafili zdziałać. W przypadku Vikinga jest zupełnie inaczej. Żeby tego dowieść w czasie prezentacji autorzy przesunęli kamerę tak, by pokazać, co się dzieje na całym polu walki, z dala od Skarina. Widok był piorunujący, setki postaci próbujących znaleźć sobie dobre miejsce do walki, przegrupowujące się oddziały żołnierzy, łucznicy kryjący się za piechotą. Każdy z wojowników wydawał się szukać odpowiedniego przeciwnika i uważał, by nie dać się otoczyć. Oczywiście potrzeba więcej czasu, żeby przekonać się ile jest w tym marketingo-

KUSI MNIE WIZJA WCIELENIA SIĘ W BRUTALNEGO WIKINGA MORDUJĄCEGO SETKI WROGÓW. CHĘTNIE SPĘDZĘ Z NIM PONAD PIĘTNAŚCIE GODZIN

wych czarów, a ile prawdziwej mocy silnika, ale wyglądało to doprawdy imponująco.

Skarin jest czempionem, ale nawet jeśli nie ma go w pobliżu, Wikingowie walczą zaciekle. Bohater może im pomóc przebić się przez obronę bramy i ułatwić wejście do fortu, ale nie musi – prędzej czy później sobie poradzą. Najważniejsze to szybko wykończyć szamanów przywracających do życia poległych wojów.

KRZYŻOWANIE INTERESÓW

Bitew w Battle for Asgard nie potraktowano po macoszemu, jak w Heavenly Sword. Przeciwnicy nie zostali osłabieni, nie atakują małymi grupkami. Poziom trudności jest wysoki, a skoro ciężko przeżyć walkę z kilkoma nieumarłymi, to co dopiero zmierzyć się z armią tysiąca uzbrojonych stworów? Najlepiej nie pchać się w sam środek młyna tylko kombinować, jak skorzystać z mocy i umiejętności Skarina. Przed walką można zakupić w sklepie przydatne czary. Jeden z nich podpala miecze Wikingów znajdujących się niedaleko bohatera, co zwiększa siłę ich ataku. Nie ma jednak opcji doboru uzbrojenia dla całej armii. W tej kwestii trzeba zaufać autorom, więc najlepiej zgromadzić jak najwięcej wojowników. Wiadomo, że gdzie Wikingów kupa tam i Hel dupa.

Warto dobrze przeszukać każdą wyspę, by znaleźć rozmaite bonusy przydatne w czasie bitew. Któż oprze się pokusie przywołania wielkiego smoka, który z chęcią spopieli setkę przeciwników i szamana jednym zionięciem? Bycie czempionem bogini również wiązać się będzie z pewnymi profitami, ale na razie twórcy gry nie chcą zdradzać zbyt wielu szczegółów. Ostatecznie, gdy siły witalne bohatera przekroczą poziom krytyczny, pozostanie opcja uleczenia się u nawiedzonej staruszki również biorącej udział w bitwie.

Wzorem Spartan: Total Warrior, konsola w czasie walki skorzysta z pomocy słusznej wielkości koleżków, choć tym razem nie będą to ogromne kolosy. Wprawdzie w wersji demonstracyjnej żaden się nie pojawił, wiadomo jednak, że pojedynki z nimi przypominać będą (znów) God of War. Po odpowiednio mocnym sklepaniu przeciwnik zacznie się słaniać na nogach. To znak dla Skarina do zadania ostatecznego ciosu. W prostej sekwencji QTE zobaczymy jak bohater zwinnie wspina się na potwora i okrutnie go masakruje.

W nagrodę za zabicie silniejszych przeciwników (nie tylko w wielkich bitwach) Freya nagrodzi Wikinga monetami, którymi będzie mógł na przykład przekupić wspomnianiego smoka. W zależności od zadania, łasa na złoto bestia zażąda mniej lub więcej kaski, więc nie warto nią szastać na lewo i prawo na samym początku zabawy.

W TŁUMIE ZACHWYTÓW

Grafika nie robi wielkiego wrażenia, ale przede wszystkim podobać się może fakt, że gra nie śmiga na Unreal Engine 3. To oczywiście doskonały kawałek kodu, ale dziś używa go aż za dużo firm. Miło zobaczyć coś innego, przystosowanego do zupełnie innych zadań, a więc tworzenia ogromnych terenów, po których można poruszać się do woli bez widma upierdliwego doczytywania danych. Prawdopodobnie również wielkie bitwy, w których biorą udział tysiące postaci nie prezentowałyby się tak spektakularnie na silniku Epic. Największe wrażenie robi nie tyle sama ilość postaci na ekranie, co ich animacja. Żadne tam zadawanie prostych ciosów, goście chwytają się, przewracają, atakują z wyskoku. Robią cuda, które bardzo miło by było zobaczyć – do tego potrzebna jest opcja swobodnego poruszania kamerą po całym polu walki. Być może zostanie dodana, bo pomogłaby poznać sytuację, co z kolei ułatwiłoby ustalenie celów, czy po prostu szybką reakcję. Szanse na to są połowiczne, gdyż tylko pół zespołu jest za wprowadzeniem tego pomysłu w życie. Zobaczymy. Najważniejsze, żeby nie tracili czasu na pierdoły, tylko zajęli się poprawianiem błędów. Prezentowane demo cierpiało bardzo z powodu drastycznych spadków liczby klatek animacji. Jak się dowiedziałem, poprzedni build był znacznie bardziej zabugowany, ale za to całość działała płynnie. Do czasu premiery wszystkie rażące błędy powinny zostać wyeliminowane, choć tak naprawdę zbyt wiele tego czasu nie pozostało.

WIKING W DOM, RZEŹ W DOM

O grze dowiedzieliśmy się mniej więcej w czasie Games Convention 07, a premiera już w pierwszym kwartale 2008. Znając dorobek Creative Assembly można być spokojnym, od strony technicznej na pewno nie zepsują tego tytułu. Pozostaje pytanie, czy nie jest on zbyt odważną próbą połączenia różnych elementów. Assassin's Creed poradził sobie z tym zadaniem nieźle, ale nie okazał się takim killerem, jak sobie wyobrażaliśmy, że będzie. Viking wciąż pozostaje niewiadomą. Sporo się wyjaśniło po prezentacji, ale wielu aspektów gry nie pokazano. Czy questy nie okażą się zbyt nudne? Czy poziom trudności nie będzie zbyt wysoki? Wielu graczy skarżyło się na to, że Spartan momentami był najzwyczajniej w świecie za trudny.

Odpowiedzi na te i wiele innych pytań poznamy już niedługo, wtedy okaże się czy warto było czekać. Na razie kusi mnie wizja wcielenia się w brutalnego Wikinga mordującego setki wrogów. Chętnie spędzę z nim ponad piętnaście godzin – właśnie tyle potrzebne będzie do „przebiegnięcia" przez grę, ukończenia jej bez lizania ścian, szukania bonusów i wypełniania dodatkowych questów. Sporo. ■■ **Mielu**

CIEKAWOSTKI

RUNE Ciężko przypomnieć sobie inną grę o Wikingach podobną choć trochę do Battle for Asgard. Do głowy przychodzi mi tylko Rune autorstwa Human Head Studios (twórcy Prey). Był to oczywiście slasher tpp, w którym bohater walczył o to, by zapobiec Ragnarokowi. No proszę, któż by się spodziewał. W kilku miejscach dało się wybrać jedną z dróg, omijając przeciwników – gobliny, zombiaki, krasnoludy i inne dziwadła znane z nordyckiej mitologii. Nie było zabawy w zbieranie armii, ale za to dało się zmierzyć z innymi graczami w trybie multiplayer. Dzięki edytorowi RuneED gracze sami stworzyli wiele modów. Co ciekawe, gra śmigała na pierwszym Unreal Engine.

KSIĄŻĘCE RYSY W grze znalazło się sporo elementów platformowych, jest też trochę wspinania się, przez co momentami Viking kojarzy się z Prince of Persia czy Assassin's Creed, ale – jak zapewniają autorzy – to tylko drobny dodatek dla każdego, kto kombinuje szukając nowych sposobów zaatakowania przeciwnika lub odbicia uwięzionych wojowników. Nie jest to na pewno żaden USP (unique sales point).

NINJA Z DRZEWA W prezentowanej wersji nie było spadających z drzew ninjasów, ale potrafę sobie wyobrazić, że będą to najbardziej upierdliwi przeciwnicy w grze. Czy może być coś bardziej irytującego niż koleżka spadający wprost na głowę Skarina, gdy ten akurat próbuje po cichu zakraść się do strażnika i poderżnąć mu gardło? Nie tylko przeszkodzi w skradaniu się, ale na dodatek porządnie wystraszy. Ninjas chwyci mocno bohatera i trzeba będzie się ostro naszarpać żeby go zrzucić – być może w wersji na PS3 machniemy raz, czy dwa padem, ale raczej przewiduję QTE.

新プラス NEO PLUS

TUROK

新プラス NEO PLUS

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED MARZEC 2008

LOST ODYSSEY

Nieumarły Kain zaatakuje Xboxy pod koniec lutego – z chęcią sprawdzimy, czy ekipa Mistwalkera stanęła na wysokości zadania.

CONDEMNED 2

Taak. Lubimy zwyrodniałe horrory, okładanie lumpów gazrurką i rozwiązywanie zagadek kryminalnych.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Kratos powraca w prequelu na PSP – gra zapowiada się wręcz rewelacyjnie. Ogramy jak wściekli.

Gdzie są gry hardcore'owe?

Jak to gdzie? Wszędzie! Nie wiem czemu, ale za gry hardcore'owe przywykliśmy uważać wyłącznie pozycje trudne (dla nas) na tak zwanym „normalu" – Contra, Devil May Cry, Ninja Gaiden. W moim jednak rozumieniu obecnie niemal wszystkie gry są właśnie hardcore'owe – bardzo rozbudowane, bardzo skomplikowane, wymagające długiego treningu, pełne niezliczonych zależności. O, weźmy takie na przykład shootery fpp – niby to gry mainstreamowe, nie? Wszyscy trzaskają w nie na potęgę, ale nie zmienia to faktu, że są trudne i wymagają naprawdę wiele, jeżeli chce się grać na przyzwoitym poziomie. Przejście to jedno, ale granie w sieci, które wszystkie współczesne shootery, poza Bioshockiem, oferują na bardzo wysokim poziomie zarówno skomplikowania, jak i rozbudowania, to zupełnie co innego. Zwykły gracz, noob (saibot?), jak się go przywykło określać, szansę w pierwszych starciach ma naprawdę niewielkie. Oczywiście, jest matchmaking, ale nie zmienia to faktu, że granie w nie, to nie jest kaszka z mleczkiem. Wystarczy zajrzeć do Combat Evo, by się przekonać, jak wiele rzeczy trzeba wiedzieć, by w ogóle zacząć grać w Halo 3 czy COD4.

A PES, a Tekken, Soul? Kiedyś graliśmy w nie dla samej przyjemności walki z przeciwnikiem stojącym na zbliżonym poziomie. Ale gdy tylko ktoś się zaweźmie i zacznie mocno trenować, obracać się wśród prosów, zgłębiać temat – niemal natychmiast leczy znajomych z chęci grania z nim. Tak zrobił Qoora – jego juggle w Tekkenie sprawiły, że w ogóle nie mieliśmy ochoty stawać z nim do pojedynków, bo co to za przyjemność latać przez kilkanaście sekund? Grabarz wymasterował Volda w Soulu i nieustannie zaskakiwał nas dziwnymi wygibasami, bawił się z nami, jak kot z myszką, coś tam sobie trenując w skrytości, gdy my się spinaliśmy. Brat i PES – no akurat PES jest czasami mocno nieprzewidywalny, ale nie zawsze. Brat się zawziął, że będzie prosem i proszę – 10 miejsce w rankingu polskiej sceny PESa w zeszłym roku. Tyle, że jakoś odebrał nam przy okazji chęć do gry. Z nim. Tak to już bywa, gdy nie ma się czasu trenować wszystkiego, a wokół pełno zapaleńców poszczególnych gier, poświęcających cały swój wolny czas tej jednej, wybranej. A ja lubię grać w nie wszystkie i często grać muszę, bo przecież nie odmówię. Ba, nawet sobie czasami obiecuję, że przysiądę, potrenuję. Potem jednak praca w redakcji i życie włazi w te plany z butami i muszę pogodzić się z tym, że mistrzem nie będę. Ale może chociaż tanio skóry nie sprzedam...

Zdecydowanie najmniej hardcore'owe gry to te, które mają do opowiedzenia jakąś historię. Owszem, w nie również można grać na niebywałym poziomie, ale nie jest to do niczego potrzebne. Co najwyżej do łechtania własnego ego. Są przecież kolesie, którzy w jakimś niebywałym tempie pokonują wszystkie kolosy w Shadow of the Colossus. Albo masterują wymiatanie Dantem, Kratosem, Nariko do niebywałych poziomów i potem umieszczają filmiki w sieci. Ja jednak traktuję takie gry, jak opowieści – mają mi coś przekazać i wystarczy. Nie muszę przechodzić ich nie wiadomo ile razy, nie mam ciśnienia na bycie mistrzem. Gry są dla mnie rozrywką. Najlepszą pod słońcem, ale rozrywką. Czasami po prostu trzeba wrzucić na luz i traktować je nieco mniej poważnie. Ale proszę, niech nikt mi nie mówi, że gry nie są trudne, czy wymagające. Mattowi może się wydawać, że DMC4 jest łatwiejsze niż kiedyś, ale dla gracza pierwszy raz trzymającego pada w ręku, bo właśnie kupił sobie konsolę z DMC4, które zebrało wysokie oceny, a Dante jest spoko... Koszmar, rzecz nie do przejścia i ogarnięcia przez długi, długi czas. Oby nie zabrakło wytrwałości. Lepiej, żeby zaczynał od czegoś lżejszego – God of War, MGS, Heavenly Sword, Uncharted, R&C Future – to są dobre gry na start wielkiej przygody.

■■ Marcellus

54 **Devil May Cry 4** – Xbox 360, PlayStation 3
56 **Unreal Tournament III** – PlayStation 3
60 **Nights: Journey of Dreams** – Wii
62 **FIFA Street 3** – Xbox 360, PlayStation 3
64 **Sonic Riders: Zero Gravity** – PlayStation 2, Wii
65 **Advance Wars: Dark Conflict** – Nintendo DS
66 **Jeanne d'Arc** – PSP
67 **Agatha Christie: And Then There Was None** – Wii
67 **EA Playground** – Wii
68 **Turok** – Xbox 360, PlayStation 3
70 **Eledees** – Wii
71 **Lost Planet: Extreme Condition** – PlayStation 3
72 **Patapon** – PSP
73 **Asterix at the Olympic Games** – PlayStation 2, Wii
74 **MX vs ATV Untamed** – Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
75 **Final Fantasy XII: Revenant Wings** – Nintendo DS
76 **Kengo Zero** – Xbox 360
77 **Geometry Wars: Galaxies** – Wii
77 **Donkey Kong: Jet Race** – Wii
78 **Contra IV** – Nintendo DS
78 **Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations** – Wii

DEVIL MAY CRY 4

txt: MATT

X360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 8 luty
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Capcom w pełni sił, to jest to, co lubię najbardziej. Devil momentami jest przegięty, ale właśnie za to kocham ich gry. Kto nie lubi serii, ten raczej nie znajdzie tu niczego dla siebie – wiele się nie zmieniło. Silnik spisuje się rewelacyjnie. I dobrze, na nim powstaje również RE5, więc jest szansa, że będzie kozacko wyglądać.

JEST TYLKO JEDEN PRAWDZIWY WÓDZ SLASHERÓW!

Mógłbym zacząć bardzo klasycznie i napisać akapit o tym, jak dorwałem płytę z grą, jak pędziłem z nią przez pół miasta i wreszcie o tym, jak przy zgaszonym świetle i rozkręconych na maksa głośnikach zawirowała w napędzie konsoli. Mniejsza jednak z moimi głośnikami, pół-miastem, zgaszonym światłem i wirującym napędem. Już po kilku minutach w świecie Devil May Cry 4 nabiera się pewności, że dziś, kiedy gry prowadzą nas za rękę od początku do końca i na każdym kroku podpowiadają jak tylko mogą, Capcom bierze niebiesko-żółtą siekierę i raz jeszcze przebija się przez utarty trend. W czasach, gdy trzy czwarte smutnych Japończyków nie potrafi pojąć, jak programować konsole nowej generacji, wesoły Kobayashi i jego ekipa dostarczają tytuł, który na dzień dobry wypala oczy i spokojnie wpisuje się w czołówkę najpiękniejszych gier video.

→! NERO DO WYPALANIA!

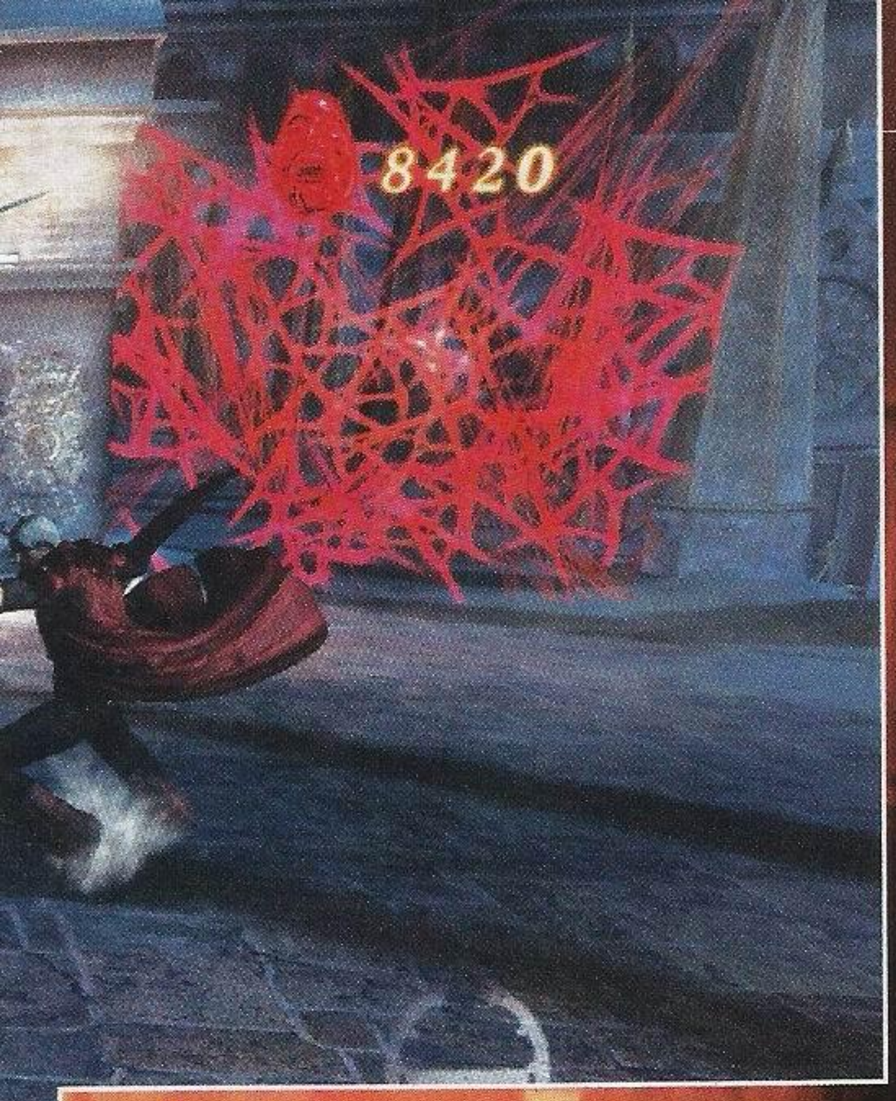
DMC4 to pierwsza gra w serii, w której obok siebie, ramię w ramię, staje dwóch równorzędnych bohaterów. Tu nie ma tak, że przez 90 procent czasu gramy jako Nero, aby pod koniec przełączyć się na Dantego. Nie jest też tak, że to Dante rządzi od początku do końca, a Nero przewija się gdzieś w tle. DMC4 to opowieść o dwóch gościach, którzy początkowo bardzo się nie lubią (filmy pokazujące ich starcia to absolutny szczyt braku zdrowego rozsądku! Są super!), a którzy z czasem odkrywają, jak bardzo są do siebie podobni i jak zgodnie zmierzają do wspólnego celu. Aby nie zdradzić Wam za dużo, powiem, że tak długo jak się da, akcję czwartego Devila napędza Nero. Chłopak jest waleczny, zawzięty i cholernie silny, ale też głupi i niedoświadczony.

Kiedy wreszcie staje w miejscu i pozwala demonom wejść sobie na głowę, do akcji wkracza Dante i mniej więcej od połowy gry kończymy nim to, co rozpoczął niedoświadczony młodzik. Dobijamy bossów, rozwiązujemy do końca zagadki, niszczymy to, co Nero napoczął. Pomysł jest świetny, a style obu wymiataczy różnią się od siebie w bardzo widoczny sposób. Dante stawia na sprawdzone metody – zagrożenie likwiduje gigantycznym mieczem, zestawem bardzo fajnych pukawek oraz czterema stylami walki (okej, pięcioma!), z których każdy z Was wybierze najbardziej pasujący. Można śmiało powiedzieć, że nasz ulubiony pogromca demonów nie zmienił się jakoś drastycznie od ostatniej części – nadal jest na swój sposób zabawny, przez potwory przechodzi jak gorący nóż przez masło, a jego Gunslinger i Sword Master to najfajniejsze style w całej grze. Jakiś stylista wpadł na świetny pomysł, aby Dante zapuścił lekki zarost. Efekt jest piorunujący. To nadal ten sam stuknięty zabójca demonów, ale z wyglądu mocno doświadczony i zaprawiony w boju. Siwa broda odróżnia go też od Nero – młodego wariata, który przez

pięć godzin idzie przez grę jak przecinak. Muszę przyznać, że tego chłopaka nie da się nie lubić i podobnie jak Mielu żałuję, że już w pierwszej walce zrzuca z siebie wielkie, przefachowe słuchawki. Wprawdzie Nero nie jest tak szybki, jak Dante, ale w jego przypadku Kobayashi postawił raczej na siłę zadawanych obrażeń. Młodzik walczy tylko jedną ręką, w której dźwiga gigantyczny miecz. Drugiej (tej świecącej, zakończonej ostrymi pazurami) używa wyłącznie do łapania przeciwników, miażdżenia bossów, zakładania bardzo bolesnych kontr (tu trzeba wykazać się idealnym, perfekcyjnym wręcz wyczuciem momentu) i przytrzymywania sobie miecza, podczas naprawdę chorych kombosów. Powiem krótko. Siła, jaka emanuje z każdego ciosu zadawanego przez Nero totalnie mnie rozmiękczyła. Tym chłopakiem aż chce się walczyć!

Jeśli miałbym wskazać element, który przeszedł największe zmiany od czasów DMC3:SE – na pewno będzie to animacja i grafika. Jeszcze w żadnym japońskim slasherze bohater nie odstawiał takiego tańca z mieczem, jak Nero! To, jak przechodzi z jednego ciosu w drugi, a potem trzeci, piąty

ŚWIATŁO ŚWIEĆ DMC4 to pokaz genialnego oświetlenia i cudownych efektów specjalnych generowanych przez konsole nowej generacji. Jest na czym oko zawiesić.



ZWOLNIENIOM PRECZ! Zmiana stylów w DMC4 odbywa się płynnie i bez żadnych przestojów. Zaatakowanego przeciwnika można w ciągu kilku sekund oklepać jako Trickster, Gunslinger, Royal Guard i Sword Master. Okej, można dokończyć jako Dark Slayer, ale nie wiecie tego ode mnie.

KRZYKACZ NERO Jeśli dosyć macie okrzyków Dantego („cool!", „yeah, come and get it"), zawsze możecie liczyć na Nero. Najbardziej rozwala mnie jego tekst „this is crazy!!!" którym pluje pod koniec morderczego kombosa! Chłopak zna swoją wartość.

i dziesiąty, wymaga specjalnego wyróżnienia. Będziecie grać tylko i wyłącznie po to, aby oglądać go w ruchu i podziwiać jego wymachy. Capcom dopracował ten element do perfekcji!

Przygoda pełna jest zarówno ciekawych akcji, jak i idiotycznych wstawek. Wszystko zaczyna się pewnego dnia w katedrze/zamku Fortuna, kiedy nagle w środku mszy pojawia się Dante, błyskawicznie wyciąga spluwę i sprzedaje soczystego headshota prowadzącemu kapłanowi. Splot okoliczności chciał, że podczas tej samej mszy straszliwie nudził się Nero i w ten sposób obaj panowie na siebie wpadli. Jeśli czytaliście zapowiedź z zeszłego miesiąca, to na pewno już wiecie, że Dante przyjeżdża na mszę, aby ubijać tutejsze

JESZCZE W ŻADNYM JAPOŃSKIM SLASHERZE BOHATER NIE ODSTAWIAŁ TAKIEGO TAŃCA Z MIECZEM, JAK NERO!

demony. Na jego drodze staje nie do końca świadomy Nero, a akcja od tego momentu już tylko przyspiesza. Czy aby jednak ta msza nie była pułapką na Dantego? Czy komuś zależało na tym, aby wyśledzić naszego ulubionego blondasa, a najchętniej skonfrontować go z Nero? Tego Wam nie powiem, ale z pewnością chętnie poszukacie odpowiedzi podczas dwudziestu misji, jakie czekają na Was w DMC4.

→I DANTE DO UMIERANIA!

Pytacie o poziom trudności? Odpowiem krótko. Ten, kto grał w Devil May Cry 3 na poziomie Dante Must Die – najbardziej hardkorowe czasy ma już za sobą. Mimo, iż Capcom zawsze robił gry trudne, a ich Easy zawsze oznaczało Very Hard, tym razem jest trochę inaczej. Nawet nie odpalajcie DMC4 w wersji Human. To podstawowy poziom trudności, przy którym grę łyka się z marszu, nie tracąc przy tym ani jednego życia (!!!). Jasne, sprytni Japończycy piszą do graczy lekkie sprostowanie, że tryb Human jest dla totalnych początkujących, ale... Po raz pierwszy seria dorobiła się opcji, dzięki której jest naprawdę łatwo. Z drugiej strony wiadomo jednak, że prawdziwa zabawa z Devil May Cry zaczyna się w chwili, kiedy padnie główny boss, a więc w momencie, kiedy macie już obcykane podstawy, zakupionych ze dwadzieścia procent dopałek i koniecznie chcecie więcej. DMC4 wręcz opływa w bonusy, ale te czekają jedynie na maniaków, którzy rzucą wyzwanie wyższym poziomom trudności. Tu jest już cholernie ciężko (zwłaszcza w okolicach połowy gry, kiedy na planie rządzi Nero), a pojedynek z Dante potrafi wywołać na twarzy przedwczesną starość! Tu też Devil May Cry 4 dobitnie pokazuje, że nie jest dla osób, które lubią sobie okazjonalnie „popykać" na konsoli w niedzielne popołudnie. Dla nich jest wspomniany tryb Human, gdzie przez poziomy się śmiga.

Jeśli jednak marzą Wam się setki tysięcy punktów i wykupowanie najbardziej chorych dopałek, koniecznie musicie sprawdzić tryb Devil Hunter (dla średnio zaawansowanych) i przynajmniej dwa poziomy wyżej! Tam właśnie leży prawdziwa kasa (okej, czerwone orby) i satysfakcja z gry. A właśnie, skoro jesteśmy przy Orbach. Niestety, częściowo straciły one swą wartość nabywczą. Nie kupicie już za nie nowych umiejętności, ani zagrań. Walutą, którą wymienicie w sklepie na nowe ciosy, triki i manewry są tzw. Proud Souls – te z kolei dostaje się za końcową ocenę planszy. A więc jeszcze bardziej, niż kiedykolwiek, warto się starać – ocena S punktowana jest wręcz obłędnie, ale już na przykład za B czy C dostaje się jakieś drobne na waciki.

→I WERDYKT

Jeśli szukacie w tej grze idealnego slashera (ja szukałem!), musicie przymknąć oczy na kilka spraw. Po pierwsze, zero innowacji. DMC4 jest dokładnie taki sam, jak poprzednie części gry, ale dopasiony kosmicznej jakości grafiką. Głównymi bohaterami gra się identycznie, jak przez ostatnie trzy części, a szalone popisy mieczem w wykonaniu Nero, to tylko lekkie urozmaicenie. Nawet przeciwnicy wyglądają znajomo. Po drugie – idiotyzmy. Jeśli jesteście fanami gier realistycznych, to DMC4 skreślicie z listy zakupów w pierwszej kolejności. Ale nawet jeśli łykaliście bez popitki filmy Kitamury (skakanie dwadzieścia metrów nad ziemią, stuciosowe kombosy i bishoneni w szlafrokach), nadal możecie mieć problemy z zaakceptowaniem niektórych wydarzeń z DMC4. A jeśli i przez to przebrniecie, to końcowa scena zamykająca grę totalnie Was rozłoży. No i wreszcie po trzecie, DMC4 nie jest już elitarną grą dla wąskiego grona hardkorowców. W tej części na dobre zagościł prawdziwy tryb easy (Human) oraz szansa kontynuowania zabawy od miejsca zgonu (dzięki złotym orbom). Z łezką w oku możemy powspominać czasy, kiedy marka Devil May Cry uczyła pokory i szacunku dla własnych umiejętności. Choć nadal potrafi być ciężko, a momentami (vide walka z Dante czy Saviorem) – koszmarnie ciężko.

Poza tym DMC4 jest dokładnie takim slasherem, jakiego oczekiwaliście. Obłędnie wykonany, niesamowicie grywalny i dopasiony w bonusy dla najlepszych. Wrócily gotyckie motywy z pierwszej części (ciasne korytarze, ciężkie dzwony w tle), każda lokacja ma swój klimat i urok, a widok walczącego Nero rzuci Was na kolana. Capcom dostarczył jedną z najładniejszych, a już na pewno najbardziej grywalnych gier na konsole obecnej generacji. Już nie mogę doczekać się, co pokażą przy okazji nowego Dead Rising, Devil Kings, czy prawdziwej Onimushy. Brać, ogrywać i nie marudzić. Duet Nero i Dante wart jest każdych pieniędzy! ■■

OCENA **8.6/10**

+ OPRAWA, NERO, DANTE, MOC WYRZYNKI!
▪ MOMENTAMI ZA ŁATWA, MOMENTAMI ZA TRUDNA
PIĘKNA I PŁYNNA JAZDA BEZ TRZYMANKI!

BRACIA? KUZYNI?

Na szczęście Capcom podarował sobie pomysł, aby DMC4 zrobić na wzór Devil May Cry 3: Special Edition. Pamiętacie tę grę? Tam również do wyboru były dwie postacie – Dante i Vergil. Obaj panowie mieli do podbicia dokładnie te same plansze i obaj stawiali czoła dokładnie tym samym przeciwnikom i zagadkom. DMC4 rozwija temat w bardzo fajny sposób. Przez pół gry niepodzielnie rządzi Nero – w pewnym momencie jednak chłopaczek nieco się łamie i odpuszcza sobie dalszą krucjatę. Na planie pojawia się Dante. Dosłownie ciarki przeszły mi po plecach, kiedy Trish zapytała go – „Can you live up to the legend?" W takim momencie dobitnie czuje się, że do gry wchodzi doświadczony, absolutnie bezkonkurencyjny wymiatacz.

UNREAL TOURNAMENT III

BO W STRZELANINACH CHODZI PRZECIEŻ GŁÓWNIE O STRZELANIE!

OSŁANIAJ MNIE! Sprawne żonglowanie flagą jest kluczem do zwycięstwa. Niosąc kij ze szmatą nie można kierować pojazdami, ani teleportować się translokatorem. Z pomocą przychodzi jedynie deska antygrawitacyjna.

WIELKIE BYDLE Frakcja Necris wymyśliła sobie, że połączenie żywej tkanki i kilku trybów musi być efektowne.

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Midway
- Producent: Epic Games
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: 22 luty
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Kolejny miesiąc, kolejna strzelanka. Ile można? Tak, wiem, że Unreal Tournament III jest ultrapłynny i wygląda fantastycznie (areny są małe, więc to żaden wyczyn), ale to fps. Pograjcie dla odmiany w Devil May Cry 4, oka? Zróbcie to dla dobra nas wszystkich, bo niedługo taki na przykład Capcom porzuci slashery i też się przesiądzie na strzelanki „z oczu". Nie mówię, że Unreal (o rety, kolejna gra na Unreal Engine 3) jest słaby. Jest świetny (za wyjątkiem, ha ha, fabuły). To ja potrzebuję odpoczynku. 8/10

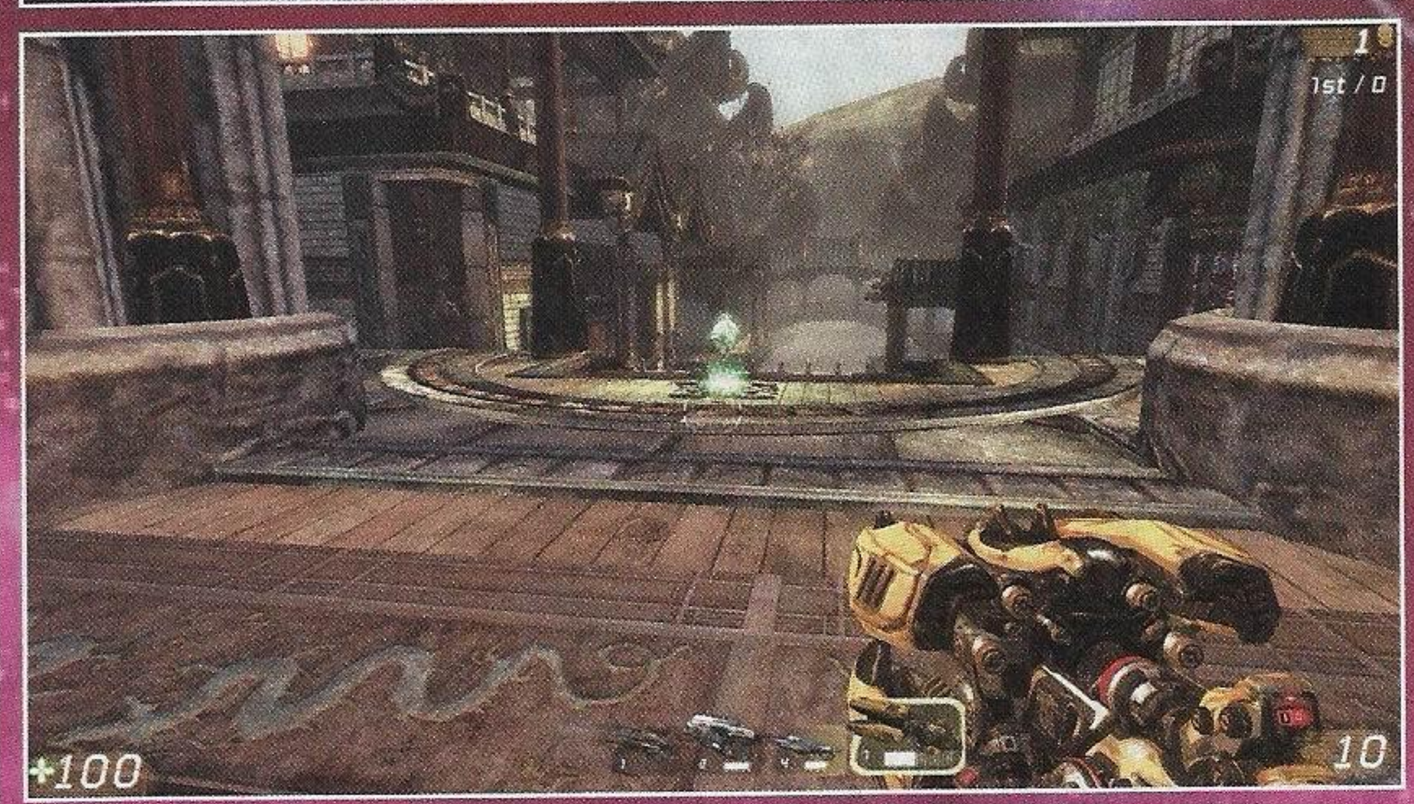
Niedawno, bo jakieś siedem, może dziesięć lat temu, konsole rządziły się całkowicie innymi prawami i oferowały wyjątkowe gatunki gier, specyficzny klimat i z rzadka konwersje z komputerów stacjonarnych. Dewiza głosiła, że nie można sensownie grać w strzelaniny bez myszki i klawiatury, a konsole nie są wystarczająco mocne technologicznie, by pociągnąć te najbardziej ukochane serie. Owszem, niegdyś Nintendo 64 miało swoje flagowe produkcje, że wspomnę tylko o Goldeneye czy Perfect Dark, ale najpopularniejsza wówczas maszyna – PS one – nie była wystarczająco mocna, by udźwignąć coś bardziej zaawansowanego, niż pocięty i zubożały Quake 2. Sytuacja zmieniła się diametralnie, gdy na horyzoncie pojawiły się konsole PS2, GameCube i Xbox. Szczególnie ten ostatni jawił się jako spełnienie marzeń wszystkich tych, których palce miały dość skakania po platformach i zatwierdzania wyboru w japońskich erpegach. No i nadszedł pad, w którym na prawej gałce jest celownik, a lewa jest tam, gdzie normalnie był krzyżak. Spusty nie wróżyły niczego dobrego, gdy wspomniało się te z Dreamcasta, często się psujące. No i stało się. Strzelaniny na dobre zadomowił się na konsolach, rzucając jednocześnie na większość innych gatunków gier. Gdzie nie spojrzeć, wszędzie demolka otoczenia, widok z oczu i bogaty arsenał. Co najśmieszniejsze – jakkolwiek by się nie zagłębiać w genezę problemu – serie będące protoplastami gatunku zeszły z piedestału. Garstka ludzi gra w Quake'a, w Dooma, Wolfensteina. Unreal Tournament jest wyjątkiem. Nie sięga prehistorii, jak trzy wymienione produkcje, ale jest dość wiekowy. A mimo to – wciąż na ustach graczy, bo pełnoprawna kontynuacja zagościła właśnie w czytnikach PlayStation 3. Wersja na Xboxa 360 na razie nie ma daty premiery, ale na miejscu posiadaczy konsoli Microsoftu nie traciłbym nadziei, gdyż patrząc na wyniki sprzedaży oprogramowania widać, że wydawanie gier fpp na X360 jest najbardziej opłacalne. Epic pokazało już, że potrafi wycisnąć z niego wszystkie soki (od czasu Gears of War nie pojawiło się na nim nic ładniejszego). Jak poradzili sobie z PS3?

→| 1.8 TDI

Tak, jak się spodziewałem, nie wszystkie gry hulające na Unreal Engine 3 są doskonałe. Kurdens, potrafię z pamię-

POD DOBRYMI SKRZYDŁAMI Latanie jest niezłe, ale brakuje animacji wsiadania do pojazdu. Kamera mogłaby wtedy efektownie opuszczać głowę postaci i pokazywać ten manewr chociażby tak, jak w Halo. Trudno.

ŚLICZNA JAK BLOB Bio Rifle należy do gatunku gadżetów skutecznych tylko w kilku określonych sytuacjach. Pocisk przykleja się do wszystkich powierzchni, nie ma sensu strzelać przed siebie i biec w tym kierunku. Najskuteczniejszy jest jednak ogień alternatywny. Zielona maź (wygląda żrąco) zbiera się w wielkiego babola, który przylega do trafionej ofiary. Trudne do uniknięcia w zwarciu.



WYPRUWA FLAKI Flak Cannon jest jedną z flagowych broni UT3, zawsze był. Zabójczy na krótki dystans i nie tak znowu beznadziejny na dłuższy. Uniwersum UT to również niespotykany design gadżetów i brak przeładowania.

ci wymienić kilka, które pokpiły kwestie techniczne i nie wniosły niczego nowego do gatunku. The Darkness, Medal of Honor: Airborne, Hour of Victory, BlackSite: Area 51 – to tylko pierwsze z brzegu przykłady. Jak się okazało, samo wykupienie technologii od Epic nie oznaczało chwycenia Boga za stopy i murowanego sukcesu. Silnik nie robi gier sam, a żeby wycisnąć z niego wszystkie soki, potrzebna jest ręka rodziców. Dlatego też Sony ściśle współpracowało ze studiem Cliffy'egoB., by pomóc okiełznać moc PS3 oraz przystosować silnik do bebechów konsoli. Warto odnotować, że gra instaluje niemałą paczkę danych na dysku twardym, co jest naturalnym krokiem w ewolucji i pozwala w znaczącym stopniu skrócić czasy ładowania się menu i map.

ry Othello to kopia Augustusa „Cole Train" Cole'a. Scenki przerywnikowe są drętwe, a historia mało ciekawa i do bólu sztampowa. Poziom trudności potrafi zaleźć za skórę, a sztuczna inteligencja określana kilkoma poziomami zaawansowania sprawuje się świetnie. Od novice, do oslawionego godlike. I w końcu po czwarte – totalnie przyjazny interfejs i obsługa, oraz bezproblemowy tryb sieciowy sprawiają, że jest absolutnie obowiązkową pozycją dla każdego fana ostrego wygrzewu.

→| TRB

Dobrze jest zacząć od wizyty w opcjach. To tutaj można ustawić wszelkie preferencje. Dla ludzi o słabszych układach trawienia wrzucono redukcję gore, czyli flaków, krwi i kości wylatujących z ciał poległych w walce, a dla niedowidzących – rozjaśnienie ekranu. W związku z gadkami przez headsety jest wyciszenie puszczających muzykę amerykańskich nastolatków oraz funkcja automatycznego gadania postaci po jakiejś akcji. Dla tych, którzy nie mają mikrofonu – jak znalazł.

Osobnych kilka zdań należy się zakładce „Input", gdzie ustawia się właściwości sterowania. Czułość gałki analogowej, jej przyspieszenie przy rozglądaniu się, autocentrowanie podczas chodzenia i kierowania pojazdami oraz inwersja – każdy znajdzie sposób, by obsługę i celowanie dostosować do swoich preferencji. Zachowało się też kilka motywów, które świadczą jednoznacznie o korzeniach tej produkcji. W jakiej innej strzelaninie można zadecydować o tym, czy broń jest trzymana z prawej lub lewej dłoni? Coś by się znalazło. A w ilu da się ustawić, żeby broni nie było widać zupełnie, by nie zasłaniała pola widzenia? No właśnie. Tworzenie postaci jest kompletne. Najpierw określa się jedną z czterech ras, a następnie wybrany model przyozdobić można jak choinkę na święta w różne spojlery zasłaniające przedramiona, łydki i głowę.

Wrzućmy na planszę od dwóch, do szesnastu szaleńców uzbrojonych po zęby. Każdy na każdego. Podczas wyboru mapy podana jest liczba osób, jaka jest rekomendowana na dany teren. Załóżmy, że jest to przedział 4-6. Typowa mała miejscówka idealna na pojedynek (duell) jeden na jednego, gdzie znajomość rozmieszczenia najlepszych broni jest kluczem do sukcesu. Co się stanie, gdy szesnastu ludków wpadnie w takie ciasne miejsce? Wielka, strasznie chaotyczna, ale – najważniejsze – płynna jatka. Ale to tylko eksperyment. Warto stosować się do zaleceń twórców i decydować zgodnie z sugerowaną wartością. Nie jest ona podana ot, tak sobie, żeby była.

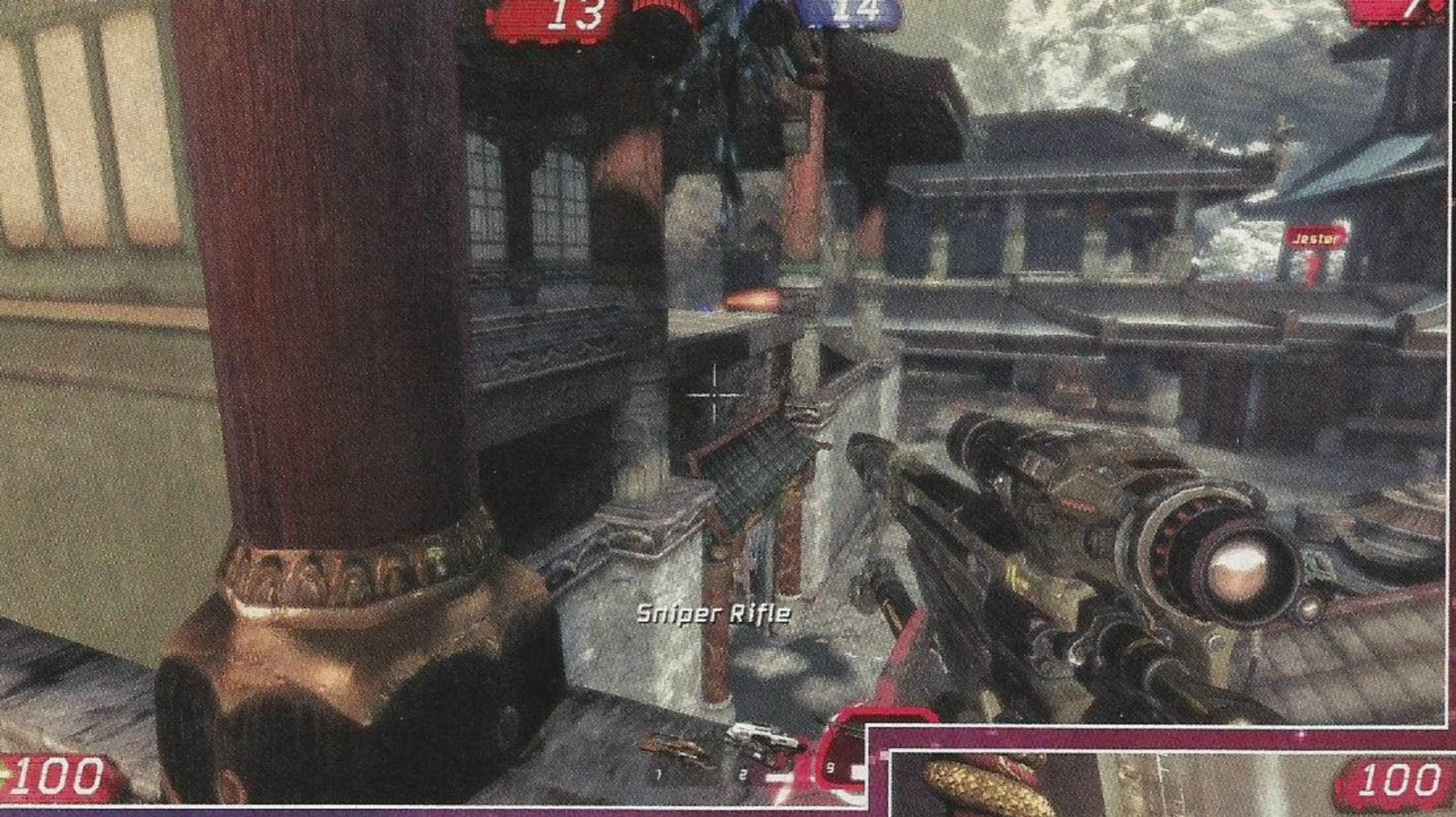
Drużynowa wymianka nie tylko pogłębia więzi społeczne, ale i nadaje grze innego wymiaru. Team Deathmatch to oczywiście wyścigi na punkty, czyli która drużyna pierwsza ubije określoną liczbę przeciwników. Fragi naliczane są skrupulatnie i w opisywanych trybach chodzi tylko o nie. Bardziej wyzywająco robi się w chwili, gdy przejąć trzeba flagę lub zniszczyć rdzeń w bazie

ZAPAMIĘTAJCIE – UNREAL JEST W TYM MOMENCIE NAJLEPSZĄ STRZELANINĄ NA PLAYSTATION 3 I JEDNĄ Z NAJPIĘKNIEJSZYCH GIER NA KONSOLACH

UT3 jest fenomenem. Kilka ogólników na rozgrzewkę na pewno nikomu nie zaszkodzi. Po pierwsze, prezentuje się obłędnie, chodzi ultra płynnie przy natężeniu detali i efektów tak wysokim, że starczyłoby na trzy inne pozycje. Po drugie, jest maksymalnie intensywny, a przez to miodny. Trzy – nie ma sensownego trybu dla jednego gracza, a kampania składa się z kolejnych pojedynków z botami na arenach i okraszona jest fabułą z serii „dzień dobry, przyszedłem naprawić zlew". James „Reaper" Hawkins szuka zemsty na podłej do szpiku kości Akashy. Koleś wygląda i mówi jak Marcus Phoenix, jego ziomek, czarnoskó-

DZIŚ COŚ ZA FREE?

Sam byłem w wielkim szoku, gdy zdałem sobie sprawę z tego, jak to wszystko pięknie funkcjonuję. Jak wiadomo, architektura usługi sieciowej Sony jest przyjazna i otwarta na nowe propozycje, dlatego też nic nie stało na przeszkodzie, by udostępniać twory amatorskich zapaleńców w oficjalnym obiegu. Aby móc samemu coś stworzyć, trzeba mieć wersję UT3 na komputerze. Na płytce dorzucany jest edytor hulający na silniku Unreal Engine. W sieci są specjalne strony, na których zdolni fani dzielą się swoimi pracami. Ściągnąłem kilka mapek i mutatorów. Te pierwsze potrafią zarówno zachwycić, jak i rozśmieszyć. Remake kultowego Wizarda z Halo wyszedł naprawdę przednio. Rozwaliła mnie miejscówka osadzona w salonie nielicho wyposażonego domu. Postacie są wielkości połowy małego palca i biegają między nogami od szafek, prezentami pod choinką, czy... kablami od Xboxa 360. Na wielgachnej plazmie widać logo konsoli Microsoftu. Poza tymi dwiema mapami znalazłem ponad trzydzieści innych. Wszystkie za absolutne zero złotych, ważą od kilku, do kilkunastu megabajtów, ściągnięte na kartę pamięci instalowane są z głównego menu szybko i przyjemnie.



OGIEŃ CIĄGŁY Minigun jest trudny w obsłudze, ponieważ wymaga niezwykle precyzyjnego śledzenia celu. Alternatywny ogień wypluwa mocniejsze pociski, ale z mniejszą częstotliwością. Coś za coś.

K&M COMBO

Kolejne pole, którego wydawało się, że nie da się zaorać. Klawiatura i myszka to nieodłączne atrybuty każdego pecetowego maniaka strzelanek. Teraz również posiadacze PS3 mogą zaznajomić się z tą formą sterowania. Powiem Wam szczerze, że miałem w związku z nią wielkie oczekiwania i w sumie się nie zawiodłem. Standardowa klawierka i mycha podpięte do USB od razu wykrywane są przes konsolkę, nie potrzeba sterowników. Dowolność przy obkładaniu urządzeń funkcjami cieszy. Prędkość rozglądania się można dowolnie przestawiać, pamiętajcie o wyłączeniu opcji mouse-smoothing. Szkoda, że po menu można się poruszać tylko padem. Sprawdziłem też kofiguracje joypad plus mysz – nie jest źle. Precyzja wzrasta niebotycznie, obrót o 180 stopni to kwestia błyskawicznego ruchu dłoni. W multi można grać tak i tak, ale ci grający na analogach mogą wyszukać serwery tylko z określonym typem sterowania. Po testach akcesoriów wróciłem jednak do gałek. Lata przyzwyczajenia robią swoje. Zresztą zachęcam do indywidualnych testów. Podzielcie się opiniami na naszym forum!

wroga (warfare). Ta druga opcja jest sporym powiewem świeżości w świeci konsolowych jatek. Już tłumaczę. Na większych arenach porozstawiane są newralgiczne punkty, tzw. nodes. Połączone są one wstążką energii. W dwóch bazach (czerwonej i niebieskiej) stoją główne rdzenie, a między nimi znajduje się od jednego, do kilku punktów. Na początku walki drużyna ma panowanie tylko nad tym swoim głównym świecącym dinksem. Żeby przejąć następny, trzeba przebiec przez niego i uzbroić dawką energii z Link Guna, lub zawlec do niego odpowiedniego koloru kulkę (orb), która od razu przejmuje i uzbraja. Proste. W ten sposób należy połączyć swój główny rdzeń z tym przeciwnika, co odsłania ten ostatni na obrażenia. Kilka rakiet posłanych w jego kierunku załatwia sprawę – walka wygrana. Haczyk tkwi w tym, że wrogi punkt jest niewrażliwy na obrażenia, dopóki energia nie płynie do niego nieprzerwanie z drugiego głównego rdzenia. Zamotałem? Nic z tych rzeczy. Tutorial nie był tak prosty, jak moje tłumaczenie. Faktem jest, że żadne wykłady na ten temat nie mają sensu. Trzeba rozegrać kilka takich konfliktów na dużych mapach, by docenić ich odkrywczość i miodność. Osiem osób z każdej strony ma sporo obowiązków do rozdzielenia między sobą, by przejmowanie kolejnych punktów przebiegało szybko i gładko. Wystarczy, że ktoś nie dopełni swoich obowiązków i zaczynają się schody. W kampanii spora część misji oparta jest na trybie warfare. Czasami szlag mnie trafiał, gdy wydawało się już wygrany pojedynek zaczynał iść pod włos, bo jakiś bot zawalił sprawę. Z pomocą przychodzi niezły HUD, czyli przeróżne wskaźniki widoczne na ekranie podczas zabawy. Łatwo obrać właściwy kierunek i atakować miejsca zapalne. Szkoda tylko, że nie widać skąd współtowarzysze wołają pomocy. W takim Halo 3 zawsze jest pokazany mały trójkącik, który przeświruje przez ściany i pokazuje, gdzie jest kolega z zespołu lub gdzie właśnie poległ. Tutaj tego zabrakło.

→| OGIEŃ ALTERNATYWNY

Z tego właśnie zasłynął Unreal Tournament. Idealnie wyważony arsenał bardzo ciekawych broni wyposażonych w dwa tryby strzelania sprawił, że fani tej serii mieli silny argument przeciwko Quake 3: Arena. Pamiętam pojedynki słowne wyznawców obu pozycji: „Quake jest głupszy, niż Carmageddon. Biegniesz po wyrzutnię rakiet i strzelasz na oślep". W UT3 są naprawdę ciekawe i uniwersalne narzędzia zniszczenia. Jedenaście sztuk zmodernizowanych giwer, które wyglądem nie przypominają wyposażenia używanego przez współczesne siły zbrojne, stanowi jeden z najlepiej przemyślanych zestawów w historii wirtualnego strzelania. Otwiera go Impact Hammer. Jest to narzędzie do wydobywania węgla, które jednak po kilku wypadkach przy pracy zostało przemianowane na pełnoprawną broń do walki w zwarciu. Alternatywny strzał (L1) to pocisk zakłócający działanie maszyn. Następny w kolejce jest Enforcer – zwykły handgun wyrzucający pojedyncze kulki lub ich serie. Bio Rifle pluje zieloną plazmą w małych i dużych dawkach. Ta druga przykleja się do przeciwnika i wysysa z niego energię, zostawiając na końcu tylko mokrą papkę kilku organów i wystających z nich gnatów. Shock Rifle to również bardzo ciekawe narzędzie; struga energii zadaje nie aż tak wielkie obrażenia, ale dociera do celu natychmiast, a L1 wypuszcza wolno lecącą kulkę, która zabiera więcej zdrowia. Trafienie pierwszym rodzajem strzału w ten drugi uwalnia sporą falę uderzeniową. Nie każdy o tym wie. Do teraz.

Nie widzę sensu w dalszym opisywaniu broni, nadmienię tylko, że nie zabrakło też mocniejszych wynalazków – Flak Cannon strzelający rozżarzonymi kawałkami metalu lub kulą takich fragmentów, wyrzutnia rakiet wysyłająca jedną, bądź aż trzy eksplodujące pociski. Umiejętne obchodzenie się ze snajperką i sadzenie headshotów również jest nie do przecenienia. Wszystkie bronie sprawują się wyśmienicie i wcale nie jest powiedziane, że wyposażony w Redeemera zawodnik na pewno wygra pojedynek z gościem biegnącym ze Stinger Minigunem. Ten drugi może wszak zestrzelić pocisk tego pierwszego, no chyba, że ten drugi będzie umiejętnie kluczył rakietą. Mam nadzieję, że rozumiecie choć trochę ogrom zależności, jakim charakteryzują się bronie w UT3.

Żeby było jeszcze zabawniej, jakiś żartowniś na część map wrzucił tzw. gadżety. Amunicja do broni to podstawa, jest wszędzie. Dodatkowy pancerz też nie jest jakiś świeży, ale fakt, że hełm broni przed headshotem odkryłem przypadkowo. Są też power-upy. Berserk podwaja prędkość strzelania, UDamage zwiększa zadawane obrażenia, są buty pozwalające na trzy wysokie skoki, niewidzialność. Moim zdaniem najbardziej ciekawe jest Stasis Field. Nie mogę sobie przypomnieć, czy coś podobnego było już gdzieś wcześniej, ale chyba nie. Podczas przechodzenia przez Statis Field czas zwalnia, rozglądanie się jest ociężałe, a kule lecą leniwie. Warto postawić je na przykład tuż przed swoją bazą, by później celować do ofiar powolnych jak muchy w smole.

→| TY POJEŹDZIE

Rozmowa z opancerzonym transportowcem albo wielkim czołgiem nie jest dobrym pomysłem. Widząc najcięższą z broni na horyzoncie najlepiej cofnąć się do własnej bazy i sprawdzić, czy aby nie ma w niej czegoś, co mogłoby się równać z – powiedzmy – Leviathanem czy Darkwalkerem. Obie wymienione maszyny wprawiłyby w spore kompleksy Elephanta z Halo 3. Są wielkie, ciężkie i niszczą wszystko, co spotkają na swojej dro-

KAKKUNA MUTATOR Przed rozpoczęciem meczu z botami lub online, host ma do dyspozycji listę kilkunastu modyfikatorów rozgrywki. Może np. zmniejszyć lub zwiększyć prędkość, grawitację, obrażenia zadawane jakąś bronią... Niekończące się możliwości!

MONSTER KILL W roli komentatora występuje jakiś facet o głosie głębokim jak studnia oraz przemiła pani z recepcji luksusowego hotelu. Ten pierwszy liczy zdobyte fragi, a pani przypomina, ile minut czy punktów zostało do końca meczu. Kaszanka robi się w trybie warfare, gdy co kilka sekund ktoś upuszcza i podnosi magiczną kulkę. Czasami mogłaby się zamknąć...

KROK W BOK I SKOK Gdy biegnie się naprzód lub w tył, można wykonać skok podwójny. Na boki wykonuje się uniki. Boty na najwyższym poziomie trudności (legendarne godlike) wykonują side-stepy z częstotliwością kilku na sekundę.

dze. Przeciw nim najlepiej sprawuje się Longbow AVRiL – dedykowana pojazdom wyrzutnia pocisków.

Na większych mapach, wymagających szybkiego przemieszczania się, znalazły się nie tylko różnego rodzaju łaziki, jeepy i lewitujące statki. Każdy zawodnik ma do dyspozycji deskę antygrawitacyjną. Po wciśnięciu kwadratu postać wskakuje na hoverboarda i znacznie szybciej przemieszcza się z flagą bądź kulką potrzebną do przejęcia rdzenia. Kamera za plecami przypomina trochę zabawę z Tony Hawk Unreal Skating. Przyjęcie pocisku na klatę powoduje wyrżnięcie twarzą o ziemie. Chwilkę trwa podniesienie się i ponowne stanięcie do walki. Na początku nie korzystałem z deski zbyt często, ale później doszło do mnie, że jest to konieczność w chwilach, w których liczy się każda sekunda.

Strona audio to symfonia dźwięków, które wielu z Was zna z wcześniejszych części. Elektryzujące gitarowe riffy, czy elektryczne, tłuste bity – każdy kawałek usłyszany zdaje się pasować i – co ważniejsze – współgrać z akcją postrzeganą zmysłem wzroku. Głosy postaci są również jak najbardziej na miejscu.

→I SŁOWO NA NIEDZIELĘ

PlayStation 3 najbardziej brakuje właśnie takich gier. Natychmiastowa akcja i prosta obsługa – dwa hasła, które powinny wisieć nad biurkiem każdego, kto pracuje obecnie nad grami na tę konsolę. Postawmy sprawę jasno. Możliwość bezproblemowego zapraszania przyjaciół z menu gry nie jest często spotykanym patentem w grach na PS3. Unreal Tournamentr III pokazuje, którędy powinni podążać producenci. W menu Community znalazłem nie tylko zaproszenia do wspólnej zabawy wysyłane przez ludzi z listy. To również miejsce, w którym można sprawdzić aktualną klasyfikację graczy, porównać wyniki, przeczytać ogłoszenia. Możliwość odpalenia meczu natychmiast po wyświetleniu głównego ekranu to też świetna opcja. Ustawia się tylko kilka wartości i już gra szuka przeciwników online lub odpala mecz z botami.

Ideał? Skądże znowu. Podczas zabawy w pojedynkę, w kampanii, kilka razy zdarzyło mi się, że wszystko wywaliło się do menu głównego, bo straciłem połączenie z PSN. Możliwe, bo moje łącze nie jest idealne, ale żeby przerywać mecz, który właśnie trwa? To nie fair. Za drugi mankament uznałbym na siłę fakt, że UT3 na łączu poniżej 1 megabita nie jest zabawą zadowalająco sensownie śmigającą. Często miałem wrażenie, że od momentu wciśnięcia spustu do chwili strzału upływało kilka ładnych setnych części sekundy. Widać to wyraźnie przy broniach typu Shock Rifle. Strzelanie z wyprzedzeniem nie jest super fajne. Cała reszta za to jest. Plusy za design. Postacie są opancerzone jak te w Gearsach, masywne, poruszają się nieco ociężale, czuć ich masę. Joypad sprawuje się bardzo dobrze, ale przeczytacie ramce na poprzedniej stronie, że są alternatywne sposoby kontroli.

Unreal Tournament III jest inne niż Halo 3 czy Call of Duty 4. Jeśli postać ma odpowiednią ilość punktów zdrowia, przyjmie na klatę strzał z wyrzutni rakiet. Można się z tym godzić lub nie. Prędkość zabawy dawno temu przestała być „taktyczna". Liczą się skoki, uniki, znajomość świetnie zaprojektowanych map. Początkujący nie ma szans z gościem grającym znacznie dłużej. Z tego nawału informacji należy zapamiętać, co następuje: Unreal jest w tym momencie najlepszą strzelaniną na PS3, jedną z najpiękniejszych gier w ogóle, a do tego można w niego grać online za przysłowiowe „dziękuję". Czego chcieć więcej? ■■

PO ZOBACZENIU UNREALA MOŻNA ŚMIAŁO DOJŚĆ DO WNIOSKU, ŻE OTO EKIPA EPIC DOKONAŁA CZEGOŚ NIEMOŻLIWEGO – POKONAŁA SAMYCH SIEBIE

→I BUŁGARSKA PRALKA

UT3 to jak Gears of War razy dziesięć. Tempo rozgrywki potrafi urwać niejedną część ciała. Część tekstur jest tak ostra, że pocięte gałki oczne bezowocnie wołają o pomoc. Płynna animacja powoduje zupełnie inny sposób postrzegania rzeczywistości. Widzieliście Call of Duty 4 albo któregoś Burnouta? Sześćdziesiąt klatek na sekundę, stałe jak skała jest stała. Efekty typu mgła, odbicia w niektórych powierzchniach, miękka poświata wokół rozmaitych obiektów, rozmycia podczas przyjmowania obrażeń... Jest tego dosłownie cała masa, cała płyta Blu-ray. Po zobaczeniu tych kilku scenek można śmiało dojść do wniosku, że oto ekipa Epic dokonała czegoś niemożliwego – pokonała samych siebie. Jasne, modele postaci podczas zabawy nie są aż tak szczegółowe, jak w czasie przerywników. Ale ogólnie za oprawę nie należy się inna ocena, niż maksymalna. Z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że tak wyglądającej i poruszającej się strzelaniny fpp na konsolach jeszcze nie widziałem.

OCENA **9.3** 10

+ PRĘDKOŚĆ, INTENSYWNOŚĆ, OPRAWA, DŁUGOWIECZNOŚĆ, KLIMAT
- FABUŁA Z RYSOWANKI DLA KILKULATKÓW

NAJLEPSZA MULTIRZEŹNIA NA PS3

NIGHTS JOURNEY OF DREAMS

GRA MOICH SNÓW I KOSZMARÓW

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Może pięć lat temu byłoby się czym podniecać, ale dzisiaj Nights wypada mdło przy Zack & Wiki, czy Super Mario Galaxy. Usiadłem, pograłem, podenerwowałem się trochę na nienajlepsze sterowanie, po czym wyłączyłem konsolkę i tak już zostało. Design pierwszej części był oryginalny, ale przez te wszystkie lata napatrzyłem się na inne cuda, jak Psychonauts czy Raymany i już tej magii dziś nie czuję. Gra jest niezła, ale bez szału.

Podejrzewam, że w tym miejscu powinien pojawić się strasznie sentymentalny tekst, w którym wspominałbym namiętne wieczory spędzone z pierwszym Nights na Saturna. Rozwodziłbym się także nad tym, dlaczego ten tytuł poniósł komercyjną porażkę i wspomniałbym coś o drugiej szansie. Niestety, nie tym razem. Tak się składa, że pierwowzór znam tylko z opowieści i w życiu go na własne oczy nie widziałem. Spędziłem za to sporo czasu z Journey of Dreams, które dopiero co trafiło do sklepów, więc właśnie na nim skupię się w recenzji. Czyli będzie tak, jak być powinno.

→I ONA I ON

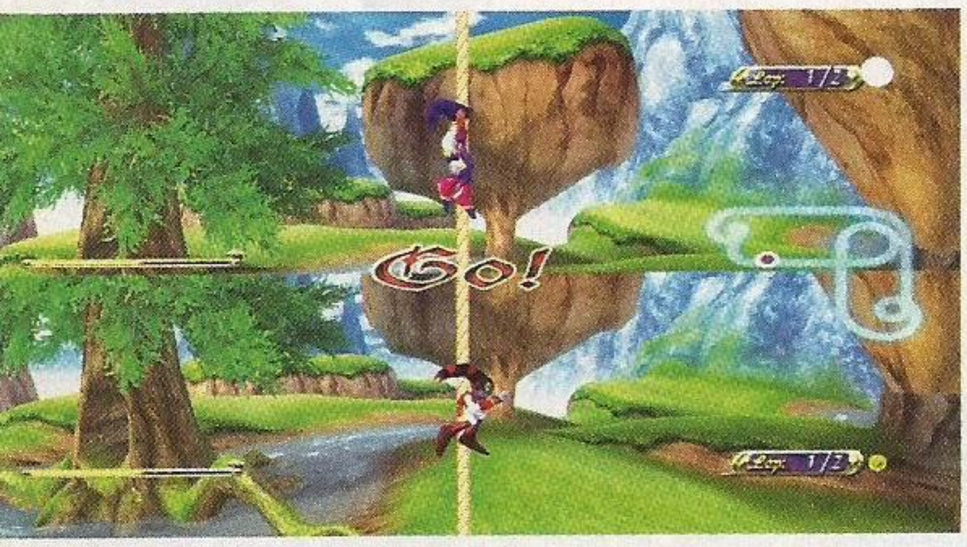
Podróż Snów opowiada historię dwójki dzieciaków – Willa i Helen. A dokładniej rzecz ujmując, opowiada dwie historie, które w pewnym momencie się zazębiają. Za każdym razem, gdy gracz rozpoczyna zabawę wybiera, którą z postaci chce teraz pokierować. Można więc poznawać fabułę z dwóch perspektyw jednocześnie bądź też po kolei. Choć akurat nie jest ona tutaj najważniejsza. Istotne jest tylko to, że w Nightopii, czyli krainie marzeń sennych, Will i Helen napotykają tytułową/ego Nights. Trudno określić płeć tej istoty, w każdym razie z jej pomocą muszą uratować ten senny świat przed koszmarami. Jest to pretekstem do urzekającej przygody, która ma w sobie nieco z platformówki, szczyptę z wyścigów, kapkę mini-gierek oraz aromat salonu arcade. Zaintrygowani? Też byłem, ale niestety to, co wygląda świetnie na papierze, nie zawsze sprawdza się w rzeczywistości. Otóż na każdy level w grze przypada pięć misji do wypełnienia. Wszystkie są na czas, a od tego, ile go zostanie, zależy ocena. To jest właśnie ten zapaszek salonów gier – by skorzystać z całej oferty Nights, należy wracać do zaliczonych już zadań i śrubować wyniki. A o jakie zadania chodzi?

NOCE I DNIE Mimo wad, Nights to jedna z lepszych gier, jakie ostatnimi czasy wyszły spod rąk programistów Segi. Niestety, jednocześnie nie świadczy to za dobrze o kondycji wielkiego niegdyś wydawcy.

NA LEŻĄCO Poziomy, gdzie kieruje się bezpośrednio Willem i Helen, są schematyczne, ciasne i nudne. Boli też dość dziwna animacja ruchów postaci. Poprawienie obu elementów na pewno leżało w zasięgu panów z Sonic Team.

Zawsze pierwszym wyzwaniem jest swego rodzaju wyścig. Nights ściga po kolei trzech przeciwników uciekających ze złotymi kluczami. By ich dorwać musi omijać przeszkody i korzystać ze wszystkich przedmiotów, które mogą go przyśpieszyć. Gdy tego dokona, następuje jeszcze krótka walka z bossem. Jest ona jakby przygrywką do piątej części planszy, czyli ostatecznego pojedynku z szefem. Trzeci typ misji również polega na lataniu, tym razem jednak zamiast prędkości liczy się precyzja. Nights, przelatując przez pierścienie, musi nabić jak najwyższe combo. Oprócz tego zawsze trafia się epizod, w którym gracz przejmuje kontrolę bezpośrednio nad Wille bądź Helen i wtedy rozgrywka zaczyna przypominać klasyczną platformówkę. Ostatni rodzaj misji to coś z zupełnie innej beczki: czasem to mini-gierka, czasem nietypowy level z Nightsem bądź dzieciakami.

Problem jest taki, że poziom plansz jest bardzo nierówny. Pojedynki z bossami to miód – wykręcony design i zakręcone sposoby na zwycięstwo to jest to, czego gracze szukają. Intensywne latanie Nightsem też potrafi zapewnić nieco rozgrywki. Ale już czesanie combosów czy mini-gierki potrafią znudzić, a na samym dnie okazują się tkwić poziomy z dzieciakami. Jako że stanowią na oko jedną piątą całej gry, poświęcono im odpowiednio mniej uwagi. I to niestety widać, bo są prostackie i schematyczne, ze sporą ilością niedoróbek.



→I W MOIM MAGICZNYM DOMKU

Siłą **Nights: Journey of Dreams** są projekty kolejnych światów. Jako, że są to sny bohaterów, designerów nie krępowały granice racjonalności, więc mogli popuścić wodze fantazji. W rezultacie moją największą motywacją była ciekawość, jak wygląda następna plansza. Tylko dlatego zaciskałem zęby i przetrzymywałem chwile nudy. Znalazło się tu miejsce dla pełnej kwiatów polany z gigantycznymi dmuchawcami, kipiącego zielenią lasu czy skalistego wzgórza o zachodzie słońca. Jednak moim faworytem był kryształowo-szklany świat, stanowiący coś jakby dziedziniec pałacu utrzymanego w tym samym stylu. Aż chciałoby się zwiedzić wszystkie zakamarki. Niestety, trasa Nightsa jest zazwyczaj z góry narzucona. Designowi ustępują nieco technikalia. Momentami jest naprawdę ślicznie, większość tekstur cieszy oko, a i na ładne efekty świetlne starczyło mocy. Czasem jednak animacja troszkę zakrztusi albo trafi się jakiś pustawy fragment planszy. Do tego postaciom przydałoby się nieco więcej polygonów – na ciosane w drewnie palce Nightsa nie patrzy się przyjemnie. Niedociągnięcia wizualne rekompensuje w dużym stopniu sfera audio. Głosy bohaterów dobrano rewelacyjnie, szczególnie gadający pan sowa to najwyższej klasy profesjonalizm. Do tego równie dobre utwory przygrywające w tle. Sonic Team w tej dziedzinie zawsze mi się podobał.

Miejsce na stronie się kończy, więc czas na kilka podsumowań. Nowy Nights to gra z dużymi ambicjami, których niestety nie dało się zaspokoić do końca. Momentami da Wam poczucie wielkiej przygody, by zaraz sprowadzić na ziemię jakimś elementem wykonanym naprawdę przeciętnie. Do tego to raczej krótka zabawka, na jakieś osiem godzin max. Mógłbym się czepić jeszcze kiepskiego sterowania wiilotem, ale jako że można podpiąć gruchę lub użyć klasycznego pada, problem bardzo łatwo rozwiązać. Ogólnie produkt Sonic Team to ciekawa propozycja w okresie posuchy, gdy z Galaxy i Zacka wycisnęliście już wszystkie soki. ■■

OCENA 7.2/10

+ WYŚNIONY DESIGN, SUPER UDŹWIĘKOWIENIE
– POTRZEBOWAŁA JESZCZE KILKU MIESIĘCY SZLIFÓW

WYŚNIŁBYM TO TROCHĘ INACZEJ

Multi sen

Niezbyt wymagający i długi tryb story rekompensuje w niewielkim stopniu multiplayer dla dwóch graczy. Do wyboru są dwa rodzaje współzawodnictwa. Pierwszym jest mini-gierka polegająca na wystrzeliwaniu w swoim kierunku kolorowych kulek, co ani nie brzmi, ani nie jest tak naprawdę fascynujące. O wiele lepiej sprawdza się wyścig, w którym trzeba się wykazać i refleksem i znajomością planszy. Dodatkowym plusem jest możliwość konkurowania poprzez Wi-Fi Connection. Choć ja miałem problemy ze znalezieniem chętnych do gry.
Skoro o online mowa, to można również podróżować do tzw. Ogrodów innych graczy, bądź zapraszać ich do siebie. Każdy Ogród wygląda nieco inaczej, ponieważ rozwija się zależnie od postępów gracza oraz rodzajów przeciwników, jakich w czasie przygody udało mu się złapać.

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Formuła jakości

Racing Wheel
MM621

Compressor Supreme 2
MM622

Twin Turbo 3
MM623

- Dwa niezależne silniki dla zwiększenia efektu wibracji
- Przełączniki łopatkowe przy kierownicy (MM621)
- Kompatybilne z PS3/PS2/PSX/XBOX/PC-USB (MM622 i MM623)
- System Force Feedback (MM623)
- Ergonomiczny kształt oraz wzmocniona konstrukcja

10 YEARS MANTA®

www.manta.com.pl

Finalna wersja produktu może się różnić od tego przedstawionego na reklamie.

FIFA STREET 3

GWIAZDY NA BRUKU

txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA BIG
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: 22 luty
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MARCELLUS: Idea FIFA Street nigdy do mnie specjalnie nie przemawiała, gdy dla odmiany przepadam za NBA Street. No ale w koszykówce są magicy – kiedyś Harlem Globetrotters, teraz ekipa AND1 – którzy potrafią wykonywać niezłe cuda także podczas prawdziwej rywalizacji. O podobnej ekipie kopaczy świńskiego pęcherza nie słyszałem. Wolałbym, żeby do uznanych gier piłkarskich zostały dołączone (powróciły) tryby halowe. Ale poza tym, że FIFA Street 3 mnie nie kręci, jest to całkiem fajna zabawka – ładna, szybka, dynamiczna i prosta w obsłudze, czyli dokładnie taka, jaka powinna być gra przystępna dla każdego. A że nie wybitna? Cóż, nie można mieć wszystkiego. Jak dla mnie – 7/10

Z arcade'ową odmianą serii FIFA jest jak z Burnoutem. Można nic nie wiedzieć o samochodach, można nawet ich nie lubić, a i tak będzie się w niego grało godzinami. To czysta przyjemność płynąca z oglądania rozbijających się o ściany samochodów, nierzeczywiste, obłędnie efektowne kraksy, poczucie ogromnej prędkości, jakiej nie dają inne gry bliższe definicji rasowego racera.

FIFA Street 3 jest zaś dla ludzi, którzy może i lubią piłkę, ale nie grają w Pro Evo, bo nie trawią atmosfery towarzyszącej meczom (maksimum powagi, nerwy i okazywanie pogardy przegrywającym). Dla nie do końca prawdziwych mężczyzn oraz wszystkich mających ochotę na prostą zabawę EA przygotowało trzecią część nietypowej piłki kopanej.

Ważne jest zwycięstwo, ale radość płynie z tworzenia akcji, efektownych trików i wręcz nieprawdopodobnych strzałów, czy to z przewrotek, nożyc, czy petard z półobrotu. Nie ma tu Chucka Norrisa, ani ekipy z filmu Shaolin Soccer, ale rozgrywka bardzo przypomina to dziełko chińskiej kinematografii.

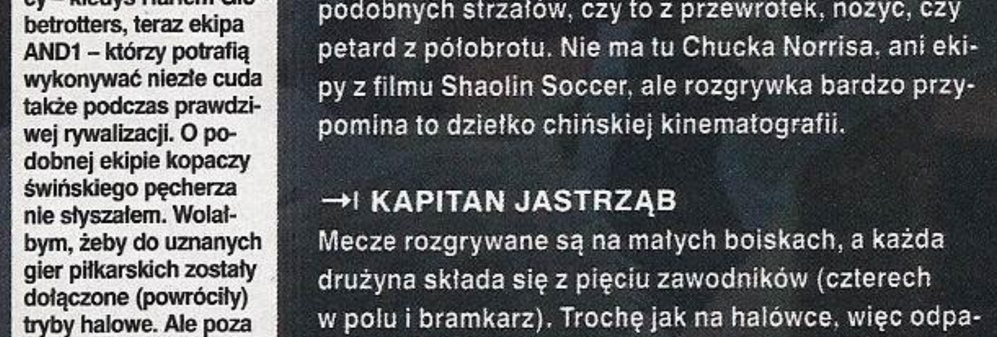
→| KAPITAN JASTRZĄB

Mecze rozgrywane są na małych boiskach, a każda drużyna składa się z pięciu zawodników (czterech w polu i bramkarz). Trochę jak na halówce, więc odpadają długie dryblingi przy linii, centry z rogu lub mozolne budowanie ataku pozycyjnego. Ponadto autorzy zdecydowali się wyrzucić do kosza rzuty z autu, wolne i rożne. Nie można robić wślizgów, więc brutalnych fauli nie ma, a gra przerywana jest w dwóch przypadkach – gdy padnie bramka lub piłka wyleci poza boisko. Chociaż każde otoczone jest ścianami, bandami lub kratami, futbolówkę łatwo wykopać „na orbitę". Wystarczy przytrzymać przycisk strzału, a zawodnik zbierze się niczym Tsubasa Ozora, zastygnie na sekundę w pozycji strzeleckiej, po czym uderzy z całej siły. Czasem w ten sposób zdobywa się gola, ale najczęściej piłka trafia w kogoś, odbija się i wylatuje daleko poza boisko.

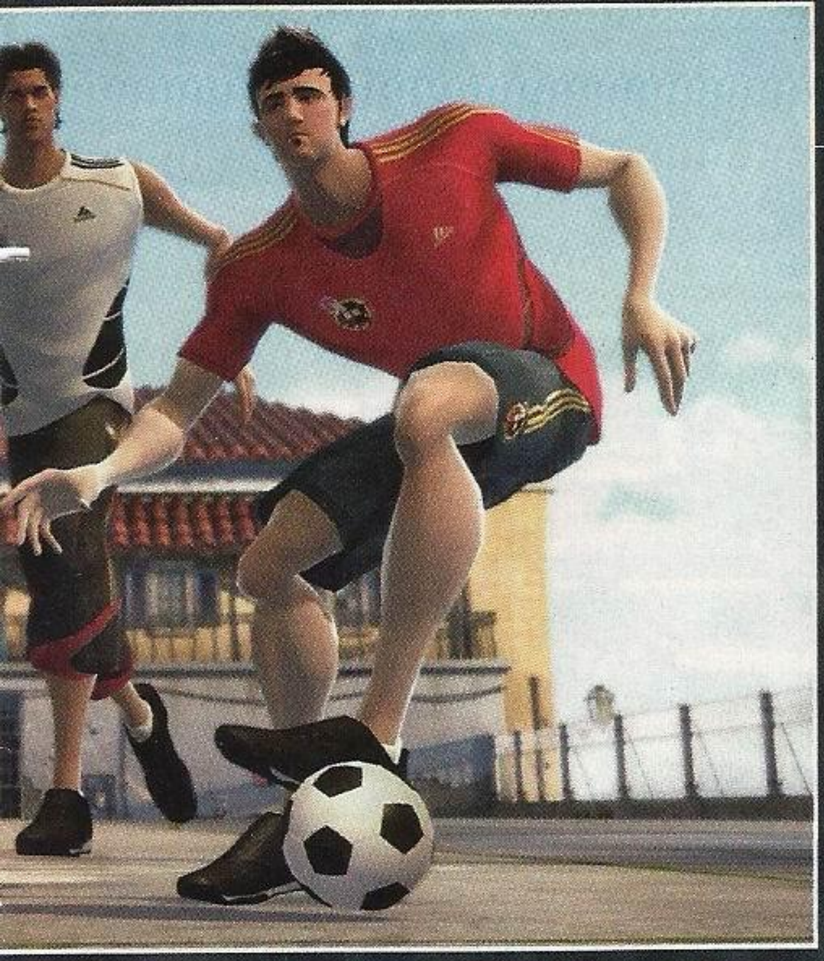
Rozgrywka jest bardzo szybka, akcja za akcję, tempo jest szaleńcze, co chwila ktoś strzela, a mecze kończą się hokejowymi wynikami. Sterowanie uproszczono w stosunku do poprzednich części i teraz wystarczy tylko w odpowiednim kierunku wychylić prawą gałkę analogową, by wykonać trik. Zupełnie jak w koszykówce, nie ma opcji by bez zwodu, szybkiej kiwki i efektownego triku zostawić obrońcę za plecami. Można biegać po ścianach, przerzucać piłkę nad głową przeciwnika, albo zakładać mu siatę. Wszystko zależy od siły wychylenia analoga, kierunku ruchu, odległości od obrońcy, a także wysokości, na jakiej znajduje się piłka. Jak ktoś chce bawić się w żonglerkę i w ten sposób (bardzo skuteczny) przebiec całe boisko, nie ma problemu, tylko trzeba pamiętać o naciskaniu trójkąta/Y odpowiedzialnego za podnoszenie futbolówki. Autorzy zarzekają się, że trików są tysiące. Ja jednak grałem trzy dni niemal bez przerwy i bardzo często widziałem powtarzające się ruchy. Sporo zależy od tego, gdzie się stoi. Wystarczy podejść do ściany, by zawodnik przy zwodzie chętnie odbił o nią piłkę, a między trzema obrońcami to już w ogóle takie balety odchodzą, że ciężko się nie zachwycić animacją ruchów grających. Gdybym choć w połowie tak panował nad piłką, znalibyście mnie z pierwszych stron największych gazet sportowych. Idealny balans, szybkie przekładanki nóg nad piłką, markowanie strzału, obracanie się i przeskakiwanie nad próbującym niby-wślizgu przeciwnikiem. Ogromną przyjemność sprawia samo oglądanie tych nadludzi w akcji. A właśnie, nie powiedziałem Wam kim się gra.

→| DRUŻYNA A

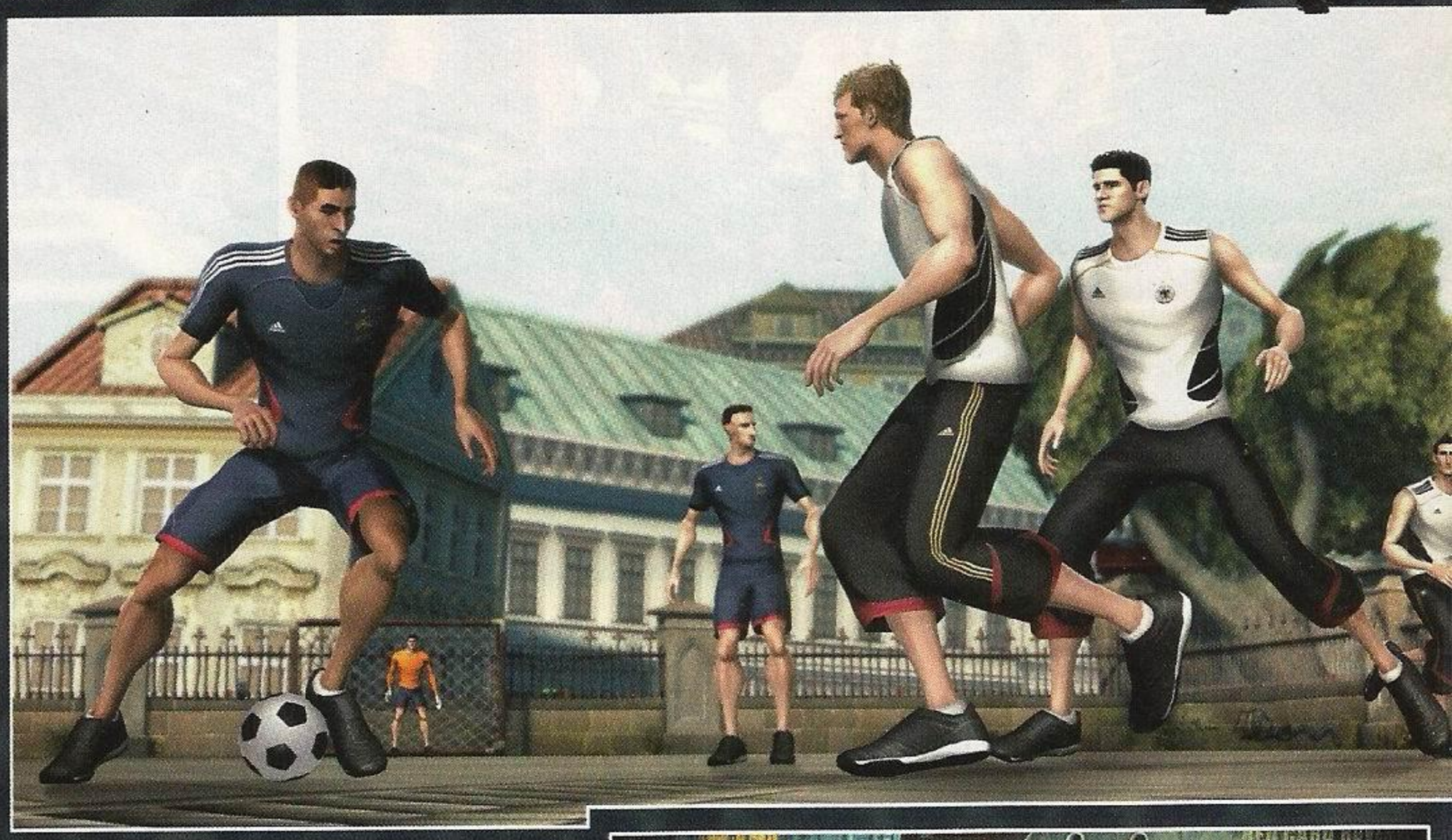
Na pewno nie własnoręcznie stworzonym piłkarzem. Pomysł rozwijania postaci, uczenia jej nowych trików i podnoszenia umiejętności spłonął na stosie. Teraz liczy się szybka akcja, wejście do gry z impetem, czyli mocną ekipą. Na początku nie bardzo jest z czego wybierać, dopiero zdobycie kolejnych trofeów (za określoną liczbę strzelonych bramek, pokonanych drużyn) odblokowuje silniejsze załogi, którymi walczy się w kilkunastu coraz trudniejszych zawodach składających się z od trzech do sześciu meczów rządzących



PRZEDŁUŻANIE PRZYJEMNOŚCI Gamebreaker może trwać dłużej niż kilkanaście sekund. Wystarczy przed strzeleniem bramki zrobić kilka trików, a pasek trochę się napełni. Na szczęście konsola nie ma takich pomysłów.



JEST ZA DŁUGI Gamebreakera można przedłużać w nieskończoność. Wystarczy zrobić kilka trików i zdobyć bramkę, w czasie, gdy się go odpali, a pasek załaduje się na nowo. Dobrze, że konsola tak nie robi. Na wyższym poziomie trudności i tak jak dorwie się do piłki strzela jednego gola za drugim.



DRUŻYNA MARZEŃ Chciałoby się skompletować swoją ekipę i wystawić ją przeciwko konsoli w kolejnych meczach w głównym trybie gry, ale niestety, nie jest to możliwe. O dream teamie można co najwyżej pomarzyć.

UŻYWAĆ TU PRZED STRZAŁEM W odróżnieniu od poprzedniej części, Gamebreakera można użyć w dowolnym momencie, gdy tylko napełni się pasek. Polecam odpalanie tuż przed oddaniem strzału.

się odmiennymi zasadami. W jednym zaliczane są tylko gole po strzale z główki i woleja, w innym trzeba zdobyć o trzy bramki więcej niż przeciwnik. Niestety, tylko sześć rodzajów meczów przekłada się na znużenie po kilku godzinach spędzonych z grą. Kolejne zawody, kolejne cztery mecze, w których chodzi czy to o bramki zdobyte bez użycia Gamebreakera lub wyłącznie w czasie jego trwania. Robi się nudno, monotonnie i trzeba ratować się zapraszając do zabawy kolegę lub rodzeństwo. Można zagrać szybki mecz, a swojsko poczułem się, gdy odkryłem, że w opcji Playground Picks na zmianę kompletuje się składy drużyn z jednej ekipy – zupełnie jak co poniedziałek i czwartek na halówce. Tyle, że tutaj Banana, Haszaka i kilku innych podejrzanych typów zastępują gwiazdy światowego futbolu.

Wśród reprezentacji nie znalazłem Polski, a jedynie najsilniejsze ekipy (Brazylia, Anglia, Francja, Czechy, a gdzie Argentyna?) oraz kilkanaście drużyn odblokowanych w głównym trybie. Jest ekipa wysokich z Crouchem na czele, u najtwardszych gra Gattuso. Są też drużyny składające się z mistrzów (Świata, Europy), a także ze starszych gwiazd. Rudi Voller z obowiązkowym bujnym wąsem, w skórzanej kurtce i czarnych dżinsach ładuje bramki z przewrotki jak nawiedzony.

Każdy zawodnik jest mistrzem w jednej z czterech dziedzin. Tricksterzy robią najbardziej wykręcone triki, Enforcers, czyli łamacze nóg, rządzą w obronie, Playmaker podaje jak nikt inny, a Finisher wykańcza akcje strzałami z dowolnego kąta. Nad głowami piłkarzy wyświetlona jest ikonka informująca o ich klasie, więc od razu wiadomo, kto do jakiego zadania najlepiej się nadaje. Dzięki temu podziałowi można dobrać członków drużyny do każdego typu meczów, co jest ważne, gdy trzeba wygrać pod rząd pięć mocno różniących się zasadami spotkań. Za to plusik.

→| PIŁKA NA (PRAWIE) WESOŁO

Liftingowi poddano klimat gry. Postawiono na kreskówkowe karykatury zawodników ubranych w modne ciuchy. Patrząc na twarz świniaka Rooneya, zadarty nosa Croucha, czy loki Raula nie sposób powstrzymać wesołości. Zastosowano również ciepłą paletę barw, jest zdecydowanie bardziej kolorowo i luzacko. Trochę dziwnie na tym tle wypadają artyści sceny muzyki elektronicznej i undergroundowej z Holandii, Norwegii czy Montrealu. Grają ciekawie, ale trzeba się do ich ambitnych kawałków przyzwyczaić. Fajnie, że muza zmienia się w momencie załączenia Gamebreakera (więcej o nim w ramce). Przygotowano na tę okazję remiksy każdego kawałka, a otoczenie rusza się w rytmie basów.

PATRZĄC NA TWARZ ŚWINIAKA ROONEYA, ZADARTY NOSA CROUCHA, CZY LOKI RAULA NIE SPOSÓB POWSTRZYMAĆ WESOŁOŚCI

FIFA Street 3 nie wygląda nie wiadomo jak dobrze i nie zaskakuje tysiącami efektów graficznych, ale jest ładna, kolorowa, postacie są niesamowicie animowane i z radością patrzy się jak próbują widowiskowo podać lub strzelić nawet z najbardziej nieprawdopodobnych miejsc. A na bramkarza wybijającego piętą (z obrotu!) piłkę zmierzającą do siatki mógłbym patrzyć cały dzień.

Pod koniec zabawa gwałtownie staje się trudna, przeciwnik wystawia najsilniejsze składy i zaczynają się schody. Zabrakło mi wślizgu – można co najwyżej próbować wyczuć moment, kiedy nacisnąć przycisk służący do odbioru piłki. Jak się nie uda, obrońca odbije się od przeciwnika i ten ma szansę wyjść na pozycję strzelecką. Z drugiej strony bramkarze stają się takimi cyborgami, że bronią każdą najpotężniejszą bombę, nawet jeśli gracz wyjdzie na pozycję sam na sam. A kiwać się nie da, bo golkiper nadludzko szybko kładzie się pod nogi. Bardzo się nakląłem przy ostatnich dwóch turniejach, miałem ochotę rzucić padem o ścianę i odejść od konsoli. Cóż, może przydałby mi się rozbudowany trening, a nie to coś, gdzie ani nie pokazano jak dokładnie wykonuje się każdy trik, a ćwiczyć można tylko z bramkarzem. Jeden aktywny obrońca i byłoby o wiele lepiej.

→| CHCESZ WIĘCEJ

Niestety, jak dla mnie za mało tu zróżnicowania. Gdybym grał jeden turniej na dzień, pewnie nawet bym tego nie zauważył, ale zasiadłem przed konsolą na kilka godzin przez kilka dni i stało się to widoczne. Jeśli zechcecie szybko odblokować wszystkie drużyny też będziecie mieli okazję to poczuć. A jak już je odblokujecie, to nie będziecie mieli po co grać. Zabawy wystarcza na trzy, cztery dni, a później pozostaje to, co sprawia, że każda konsolowa sportówka ma sens – zabawa z żywym przeciwnikiem przy jednej konsoli albo online. Nie ma już co prawda Skill Challenge, więc na to, kto lepiej robi triki się nie zmierzycie, ale wystarcza opcja zmierzenia się z graczami z najodleglejszych zakątków globu.

Dla miłośników szybkiej, niezobowiązującej zabawy FIFA Street 3 jest idealna. Nie trzeba się uczyć sterowania, więc zachęcicie do zabawy znajomych lub członków rodziny. Jednak na dłuższą metę się nie sprawdza, więc zastanówcie się, czy aby na pewno chcecie zainwestować w tego typu party-game. Samotnicy szybko ukończą zabawę i nie będą mieli co robić – nie ma żadnej ligi, ani mistrzostw. Trochę szkoda. ■■

OCENA 7.5/10

+ DZIĘKI ŁATWEMU STEROWANIU KAŻDY MOŻE GRAĆ JAK RONNIE
▩ MAŁO ZRÓŻNICOWANA, SAMEMU SZYBKO TRACI SENS I UROK

PIŁKA NOŻNA NA WESOŁO

GAME BREAKER

Gdy gracz czesze triki, zwłaszcza przy bramce przeciwnika, pasek specjału ładuje się na żółto. To tak zwany potencjał, który zmniejsza się, jeśli przeciwnik przejmie piłkę. Można ustalić go na konkretnym poziomie (pasek staje się niebieski) oddając strzał. Po nabiciu całego paska i odpaleniu GB zawodnicy na chwilę stają się bogami futbolu i bardzo łatwo zdobywają gole nawet z połowy boiska. Jak się ustrzec przed stratą kilkunastu bramek, gdy przeciwnik aktywuje Gamebreakera? Ja staram się wycofać i bawić w długą wymianę podań. Rzadko decydowałem się na szaleńczy atak, chociaż zdobycie gola oznacza w takim wypadku automatyczne przerwanie specjału i opróżnienie paska. Jest to jednak trudna sztuka, która najczęściej, niestety, udaje się konsoli, zwłaszcza, jeśli kieruje drużyną składającą się z najlepszych zawodników świata. Irytujące? Jeszcze jak!

SONIC RIDERS ZERO GRAVITY

A JA DALEJ LUBIĘ SONICA!

txt: KAXI

PS2 | Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To fajna gierka. Wprawdzie Sonic Team pojechało „po taniości" i to raczej mission pack niż kolejna odsłona, ale podoba mi się tak samo, jak poprzedniczka. Takie wyścigi maskotek to ja rozumiem. Dla mnie 6.5/10.

Po prostu zbyt wyraźny ślad w pamięci pozostawiły mi wspaniałe momenty z serią Adventure, która swego czasu stanowiła wąskie grono najlepszych platformówek. Czas jednak leci, SEGA przeżywa głęboki kryzys, a wraz z nią jej maskotka. Bo przecież tak na zdrowy rozum futurystyczne wyścigi z Sonikiem, najszybszym jeżem wśród bohaterów gier video, nie mogły się nie udać. Niestety, dwa lata temu pierwszy Sonic Riders okazał się grą w najlepszym wypadku przeciętną. SEGA postanowiła spróbować ponownego uderzenia w ten temat, czego efektem jest Zero Gravity. Nikt chyba nie spodziewał się hitu, ani nagłego przebudzenia firmy. Ale też przecież od legendarnego Sonic Team nie jest błędem oczekiwać pozycji przynajmniej dobrej. Szkoda, że nawet do tego miana odrobinę zabrakło.

→I JEŻ KŁUJE W OCZY

Oczywiście grafika nie jest najważniejszym czynnikiem, kiedy przychodzi do oceny produktu, ale jednak są pewne granice. Zero Gravity je przekracza, nie zatrzymując się nawet na kontrolę celną. Gdy część pierwsza trafiła w 2006 roku na PS2 i Kostkę, wyglądała słabo. Kanciaste obiekty, okropne tekstury oraz pikseloza to nie to, co tygryski lubią najbardziej. Minęły dwadzieścia cztery miesiące, a jedną z platform docelowych stało się Wii, które nawet jeśli jest dwoma GameCube'ami sklejonymi taśmą, to jednak dwoma! Niestety postępu w wizualiach nie potrafią dostrzec nawet najbystrzejsze oczy. To naprawdę wielki wstyd. I o ile posiadacze PS2 nie powinni czuć się aż tak obrażeni, to jednak Wii jest konsolą z zupełnie inną sytuację na rynku. A czasy, kiedy nie było na nią żadnych ładnych gier, już minęły. Dlatego też nie widzę powodu, by nie włożyć odrobiny wysiłku w lepsze tekstury i inne tego typu „szczegóły". Cóż, przynajmniej animacja jest płynna. Dobra, wyrzuciwszy z siebie żal, mogę przejść do rzeczy.

Sonic Riders to racer, któremu bliżej raczej do F-Zero niż Mario Kart. O wiele ważniejsze jest wyszukiwanie skrótów, niż atakowanie przeciwników znajdźkami – te ostatnie grają tutaj marginalną rolę. Nie oznacza jednak, że Zero Gravity jest grą płytką. Wręcz przeciwnie, zawiera kilka naprawdę ciekawych rozwiązań, które gdyby były zaimplementowane w produkcji z wyższej półki, pewnie zostałyby powszechnie pochwalone. Jak choćby deski, na których pędzą postacie, mogą być ulepszane za zbierane na trasie złote pierścienie. Oprócz zwiększenia prędkości, daje to też dostęp do innych części tras. Wreszcie stają się użyteczne szyny do grindowania, zablokowane tunele i skocznie wystrzeliwujące Sonica w przestworza.

→I GRAWITACJA

Mięskiem Sonic Riders są zabawy z grawitacją. Bardzo do gustu przypadło mi skręcanie z jej pomocą. Wduszenie odpowiedniego przycisku sprawia, że postać drastycznie zwalnia i można ją łatwo obrócić w pożądanym kierunku, zaś puszczenie go wystrzeliwuje ją przed siebie. Nie muszę chyba tłumaczyć, jak bardzo pomaga to w pokonywaniu ostrych zakrętów. Drugi sposób wykorzystania grawitacji to przyklejanie się do ścian, dzięki czemu można odkryć alternatywną ścieżkę poprzez trasę.

Plansze są naprawdę ciekawe pod względem rozbudowania, skrótów i innego rodzaju niespodzianek. Niestety, jednocześnie są zupełnie nieinteresujące estetycznie. Trudno dokładnie powiedzieć dlaczego, ale czy to las, czy miasto przyszłości, nie ma na co popatrzeć. Mam również pewne zastrzeżenia do sterowania i prędkości. O ile o pierwszym powiem tylko tyle, że mogłoby być lepsze, to z drugim jest kilka problemów. Gdyby nie to, że na trasach bez przerwy gracz napotyka różnego rodzaju przyśpieszacze, byłoby słabo. Z drugiej strony czasem jest niby bardzo szybko, ale wygląda to, jakby postać się teleportowała o kilka metrów do przodu. Nie tego oczekuję od Sonica.

Z drugiej strony gra rewanżuje się naprawdę sporą liczbą trybów. Nawet jeśli część z nich jest niezbyt grywalna. Trzy różne rodzaje zmagań dla nawet czterech graczy to nie byle co, choć oczywiście wyobrażam sobie gry z bogatszą ofertą multiplayerową. Na pewno jednak nie będzie nudził się przy Zero Gravity samotnik, o ile oczywiście spodoba mu się sama idea gry. W trybie Story czeka na niego kilkanaście tras do ukończenia na pierwszym miejscu, co trochę czasu zajmie, bo przy pierwszym podejściu bywa to raczej trudne. Ale to nie koniec, bo potem przychodzi czas na ekstra misje do wypełnienia na trasie, pokroju wykonania odpowiedniej liczby trików czy zebrania pierścieni. Jak się już pozna plansze, potrafi to być całkiem wciągające.

Wychodzi więc na to, że Zero Gravity taką zupełną porażką nie jest. ■■

OCENA 6.1/10

+ KILKA NOWOŚCI, MNÓSTWO SKRÓTÓW NA PLANSZACH
- ZA BRZYDKO I ZA WOLNO, STEROWANIE CZASEM

TROCHĘ WOLNO JAK NA SONICA

W lewo, panie!

Wprawdzie obsługa gałki analogowej na PS2 nie sprawia wielkich problemów, to jednak momentami chciałoby się, żeby postacie skręcały z nieco większym zdecydowaniem. Pod tym względem nie różni się ani na jotę wersja na sprzęt Nintendo, choć tu autorzy oddali do dyspozycji graczy aż trzy rozwiązania. Zawsze miły dodatek stanowi obsługa joypadów od GameCube'a. Oprócz tego można sterować wiilotem trzymanym zarówno poziomo, jak i pionowo.

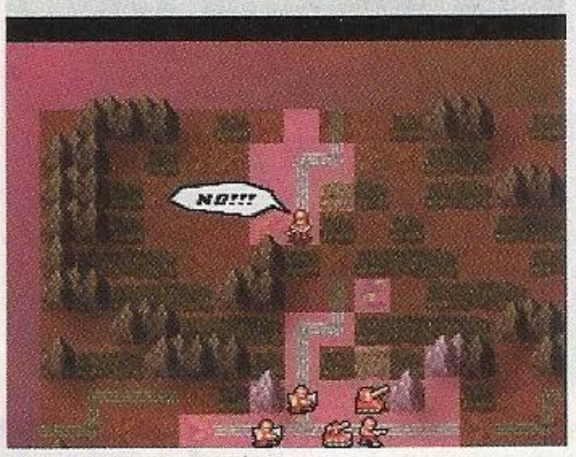
KUPIĆ? Jeśli już macie ten tytuł w domu, warto dać mu szansę, bo jednak kapkę miodu da się z niego wycisnąć. Jednak w przypadku świadomego zakupu, nawet w okresie posuchy znajdzie się szereg ciekawszych propozycji.

ADVANCE WARS
DARK CONFLICT

AMNEZJA OBOWIĄZKOWA Czemu zupełnie się nie zdziwiłem, kiedy bohaterowie odnaleźli ranną dziewczynkę, która po odzyskaniu świadomości nie pamiętała swojego imienia, ale za to doskonale orientowała się w sprawach wojska? Czyżby to była jakaś ważna persona? This is Japan, hehe!

INFANTRY/BAZOOKA VISION

Add + 3 to Infantry and Bazooka units' vision by deploying them on Mountains where they gain a better view of the surrounding area.



MIESIĄC Z GŁOWY Gdyby nie to, że często podróżuję pociągami (od pięciu do siedmiu godzin w jedną stronę), to nie wiem, kiedy znalazłbym czas na granie w coś innego niż DSowe hity. FFXII, AWDC i miesiąc pęka.

CHODŹ, OPOWIEM CI BAJKĘ W tekście ponarzekałem na dialogi, to teraz na przekór napiszę, że spodobała mi się jedna wypowiedź. W jakiejś wiosce ludzie stworzyli nowe prawo i tępią morderców. Według jednej z bohaterek po prostu boją się, że ktoś ich zarżnie w nocy. Niezłe.

TABELKI, STATYSTYKI Na początku odrzuciła mnie duża liczba różnych statystyk, Później nauczyłem się połowę ignorować.

ŚWIAT PO KATASTROFIE TO RAJ DLA BANDYTÓW I... STRATEGÓW

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Int. Systems
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: A ja tam mam sentyment do przygłupawej fabułki i infantylizmu postaci z poprzednich części Advance Wars. Pomimo zmiany klimatu, nadal jest to rewelacyjna zabawka dla domorosłych i mobilnych strategów. Bo nawet, jeżeli czasem można się ponabijać z pecetowego Panzer Generala, to Advance Wars jest przecież najbliższym jego krewnym na konsolach. Szkoda jednak, że obsługa touch screena kuleje i nadal trzeba grać po staremu. 9/10

Ciukierkowy klimat poprzednich części jednej z najpopularniejszych i najlepszych handheldowych turowych strategii odszedł w zapomnienie. Wszystko przez meteoryt, który uderzając w Ziemię doprowadził do zniszczenia cywilizacji. W postapokaliptycznym świecie nie ma miejsca na sentymenty, dawne sojusze rozsypały się w drobny mak, panuje bezprawie i każdy patrzy na każdego wilkiem. Jeśli lubiliście klimat filmu Mad Max, poczujecie się jak ryba w wodzie.

→I SIWA BRODA

Ciepły klimat oraz wesołych, nie do końca rozgarniętych bohaterów wrzucono do wora (a wór do jeziora). Dominują stonowane barwy, głównie odcienie brązu. Promienie słoneczne mają problemy z przebiciem się przez unoszący się w powietrzu kurz, wymarła roślinność, a pustkowia zamieszkują degeneraci. To właśnie z nimi walczą bohaterowie. Dobrzy, szlachetni, pełni wiary, że Świat da się odbudować, a ludzie mają w sobie na tyle dobra, by... Stop! Wystarczy tych bzdur. Skąd zrodził się pomysł, żeby zmęczyć graczy zdecydowanie za długimi (choć nie aż tak, jak w Metal Gear Solid) dialogami poruszającymi problemy egzystencjalne? Wiadomo, taka a nie inna tematyka skłania do filozofowania, ale w tym wypadku kompletnie się to nie sprawdziło. Mierne teksty w stylu „dopóki jest w nas nadzieja, dopóty warto żyć" sprawiły, że w pewnym momencie zrezygnowałem z poznawania fabuły i kolejne przerywniki omijałem, skupiając się wyłącznie na walce. Najmocniejszym punkcie Dark Conflict.

Wielkich zmian nie ma. System zastosowany w poprzedniej odsłonie sprawdzał się bardzo dobrze, wystarczyło tylko wyeliminować drobne błędy. Tak też się stało i teraz zabawa jest jeszcze przyjemniejsza. Przede wszystkim zrezygnowano z wyboru dowódcy, więc już nie można liczyć na ich moce specjalne poprawiające statystyki. Liczy się umiejętność doboru odpowiedniego typu jednostki do przeprowadzenia ataku.

→I SIWY DYM

Przeciętnemu graczowi większość nowych jednostek nie zrobi różnicy. Dla niego ważne będzie to, że tym razem popracowano nad balansem i już nie sprawdza się taktyka polegająca na produkcji jak największej ilości czołgów. Poza tym każda jednostka w miarę upływającego czasu i kolejnych starć zyskuje punkty doświadczenia i w efekcie jest trudniejsza do pokonania.

Pewnie kogoś to zaboli (mnie nie), ale wyleciał sklep i już nie można się bawić w kupowanie nowych map, jednostek, czy czegokolwiek innego. Jest za to opcja tworzenia własnych map z możliwością decydowania o liczebności wojsk obu stron. Dla doświadczonych graczy, a także wszystkich pragnących sprawdzić swoje umiejętności, przygotowano również szereg misji dodatkowych, subquestów pojawiających się w czasie gry. Kiedy już znudzi Wam się obijanie konsoli możecie spróbować pograć z przyjaciółmi we cztery osoby, albo połączyć się z siecią. Być może znajdziecie więcej chętnych niż my, gdy testowaliśmy nasz egzemplarz. Opcja ściągnięcia z netu i zachowania aż pięćdziesięciu map również powinna przypaść Wam do gustu.

Najważniejsze, że akcja toczy się tylko na jednym, dolnym ekranie. U góry wyświetlane są zarówno podpowiedzi dla początkujących, jak i wszelkie informacje o jednostkach, więc błyskawicznie można dowiedzieć się, czy warto przeciwnika atakować, czy lepiej uderzyć piechotą, czy czołgiem – ogólnie uzyskać sporo cennych informacji.

Szybko zrezygnowałem z operowania stylusem i przerzuciłem się na granie na przyciskach. Może to kwestia gustu, ale moim zdaniem w przypadku tego tytułu rysik zupełnie się nie sprawdza.

→I SIWE WŁOSY

Oczywiście nie ma róży bez kolców – oświadczonemu zespołowi Intelligent Systems przytrafiły się drobne potknięcia. O dialogach już pisałem, do listy wpadek dopisałbym również wygląd jednostek. Czasami mimo najszczerszych chęci nie potrafiłem odróżnić ich rodzajów i musiałem sprawdzać te informacje ręcznie. Może nie jest to specjalnie uciążliwe, ale skoro wymagane jest od gracza, by umiejętnie zarządzał swoim wojskiem i planował ataki, mając na uwadze kogo i czym zaatakować, nie można przejść obok tego problemu obojętnie.

Po AW: DC nie spodziewajcie się cudów graficznych. Revenant Wings to nie jest, Zelda tym bardziej. Przypominają się początki pecetowych rtsów, a więc dawne czasy. Ale ani przeciętna grafika, ani muzyka (ni to rock, ni to techno) nie są tutaj istotne. Liczy się dobra zabawa. Warto kupić tę grę, tak jak warto dziś być posiadaczem DSa. ■■

OCENA 8.0/10

+ ZBALANSOWANE JEDNOSTKI, WIĘCEJ CUKRU W CUKRZE
- ZMIANA KLIMATU WYSZŁA NA DOBRE, TYLKO TE DIALOGI...

TAK WŁAŚNIE WYGLĄDA ZŁODZIEJ CZASU

WU A ER ES

Czas na bardzo czerstwą ramkę, czyli kilka słów o nazwie serii. Nie jestem jakimś jej wielkim fanem, więc zerknąłem na Wiki i dowiedziałem się, że pierwsza część ukazała się na NESa dwadzieścia lat temu (prawie – jeszcze pół roku). Nazywała się ona Famicom Wars, a kolejne części – Game Boy Wars. Zgadnijcie dlaczego. Advance w nazwie pojawiło się oczywiście wraz z debiutem na GBA, więc teraz powinno być DS Wars, chociaż, z drugiej strony, wersje na GameCube i Wii mają przedrostek Battalion. Żeby było jasne, seria nazywa się Nintendo Wars. Strasznie to ciekawe, nie sądzicie?

JEANNE D'ARC

Z JRPG NIE NAUCZYCIE SIĘ HISTORII, CHOĆ WYSTĘPUJĄ W NICH ZNANE POSTACIE

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Level 5
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MATT: Tę grę zrobili mistrzowie od Dragon Quest VIII i Rogue Galaxy. Level 5 to dla mnie następcy starego, prawdziwego Square i już dawno postawiłem im ołtarzyk! Graficznie i dźwiękowo Joanna ustanawia nowe standardy wykonania na PSP. Musicie to zobaczyć i usłyszeć, szybko zapomnicie o Final Fantasy Tactics: The War of the Lions! Do tego genialny system walki, historia i postacie potraktowane niepowtarzalnym humorem mistrzów z Level 5. Ta gra jest prawdziwym rajem dla zbieraczy oraz pakerów postaci i zapewnia masę rozrywki na najwyższym poziomie. Myślicie rpg na PSP, wybieracie Jeanne d'Arc! 9/10

W zeszłym miesiącu przygrywały nam mazurki i sonaty Szopena w Eternal Sonata, tym razem czas na czyny Joanny d'Arc. Cenię sobie produkcje, które mają tło historyczne i odwołują się do prawdziwych wydarzeń sprzed lat. Tak właśnie jest z najnowszą produkcją utalentowanej ekipy Level 5. Jak wiemy ze szkoły, Joanna d'Arc jest bohaterką narodową i świętą patronką Francji. Zwana też La Pucelle lub Dziewicą Orleańską, dziewczyna według źródeł historycznych dożyła raptem dziewiętnastu lat i została spalona na stosie za herezję. Jeśli kogoś interesuje, co takiego się wydarzyło, że nie spalono jej dnia, którego planowano, zasięgnie wiedzy w podręcznikach. Polecam – mnie gra zachęciła do poznania szczegółów jej losów, ale po sesji z grą Level 5 nie radzę udawać się na egzamin z historii, bo... Przed wieloma laty na świecie trwała „Rzeźnicka Wojna". Bestie opanować chciały cały glob, ale wbrew stanęły wszystkie armie ludzi, połączone w szczytnym celu. Pięciu najodważniejszych śmiałków użyło magicznych bransolet, by zakląć demona i pozbyć się go. Gdy wybuchł konflikt między Anglią a Francją, lord Bedford (jeden z pięciu wybranych, nosiciel amuletu) postanowił wezwać demona, by ten opanował ciało młodego księcia Henry'ego, następcę tronu. I wszystko jasne.

→I COŚ SIĘ STAŁO?

Jeanne d'Arc jest turowym RPG. W ani jednym momencie nie dostajemy kontroli nad krokami postaci. Wyobraźcie sobie, że jedyną rolą gracza jest oglądanie scenek, poruszanie się po mapie i toczenie walk. Bohaterowie wykonani są metodą „dość-mocno-deformed", mają duże głowy, krótkie kończyny.

Na wiejskim festynie już na początku poznajemy Aśkę i Liane. Ojciec tej pierwszej wysyła ją do kościoła, by złożyła dar – jakieś zioła. Posłuszna córka bierze koleżankę i wybiera się do kaplicy. W kilku następnych scenach Joanna staje się nosicielką jednej z bransolet, wioska płonie podpalona przez

TOUR DE FRANCE Poruszanie się po mapie jest proste i przyjemne, a z czasem poza oryginalnymi miejscowościami, pojawiają się magiczne pola bitew idealne do pakowania postaci.

WYSOKI POZIOM Idealnie dostosowana do specyfikacji PSP oprawa – co pod tym rozumieć należy? Wystarczy spojrzeć. Przejrzystość pola walki, idealnie dobrana wielkość menu, czytelność opcji i ten specyficzny klimat Level 5. Wstawek anime jest niestety mało, mimo że są wprost doskonałe! Przydałoby się ich więcej...

Anglików, pojawia się Roger – młody mieszkaniec wioski z niewyjaśnioną przeszłości. Powodów do wyprawy jest więc aż nadto.

Scenka przy kaplicy kończy się atakiem potworków. Pojawia się plansza z zaznaczonym położeniem przeciwników i następnie wpadamy do menu. Spośród postaci wybieramy te, których chcemy użyć w walce. Oczywiście na początku to tylko wspomniana trójka, ale z czasem pojawiają się nowi. Gdy już ulokujemy wojowników na arenie, zaczyna się walka. Najpierw akcję wykonujemy my, później konsola i tak na zmianę. Zawsze też jesteśmy ograniczeni do kilkunastu (dalej kilkudziesięciu) tur, w których trzeba wykonać powierzone zadanie. Po walce jest kolejna scenka i trafiamy na mapę. Tutaj widać wszystkie miejsca, jakie możemy odwiedzić. Droga między nimi to prosta linia, a postać przesuwa się jak pionek w „Chińczyku". Lub Final Fantasy Tactics.

→I SAME ZALETY

Postać na polu walki ma ograniczoną ilość ruchów. Teren podzielony jest na kwadraty i właśnie kilka takich możemy pokonać. Na końcu ruchu pojawia się kolejne menu, z którego wybieramy jedną z akcji: atak, magia, użycie przedmiotu lub czekanie. Brakuje tylko bloku. Jeśli przeciwnik znajduje się w zasięgu ataku dostajemy informację, jaka jest szansa na trafienie i ewentualną kontrę oraz z jakimi obrażeniami trzeba się liczyć w tych

obu przypadkach. Jest to niesamowicie użyteczne, szczególnie w trudniejszych potyczkach. Najlepiej oczywiście atakować z tyłu lub z boku. Gdy atak siądzie, wróg odwraca się w stronę atakującego, a za jego plecami pojawia się pole „płonącej aury". Gdy w tej samej turze zaatakujemy drugą postacią z tego pola, obrażenia będą wyraźnie większe. Ogólnie walki są wciągające, świetnie przemyślane, system złożony i wielowątkowy.

→I DŁUGA PODRÓŻ

Na obraz **Jeanne d'Arc** składa się kilka czynników. Przede wszystkim system potyczek nagradzający za pakowanie postaci, dający masę satysfakcji z udanych ataków. Następnie dorzućmy ilość i zróżnicowanie postaci, które spotykamy na swej drodze – są sympatyczne i charakterystyczne (łucznik, złodziej, czarodziejka, pół-człowiek – pół-lew). Fabuła pełna jest wartkich zwrotów i – co najważniejsze – nie nuży. Opowiada o miłości, zdradzie, przyjaźni, nienawiści. Zawiera też jedną z najbardziej zapadających scen w historii gier. Nie zdradzę oczywiście jaką, by nie psuć Wam zabawy. Kto powinien zainteresować się tą pozycją? Każdy, kto ceni sobie wysoką jakość, długość rozgrywki, odkrywanie sekretów, zabawy ze skillami (podobne do materii z FFVII!). Dziewica Orleańska idealnie pasuje do charakteru przenośnego grania – można włączyć na chwilę i podpakować postacie, albo na dłużej zapaść w tą fantastyczną opowieść... ■■

Zaklęty w żabę

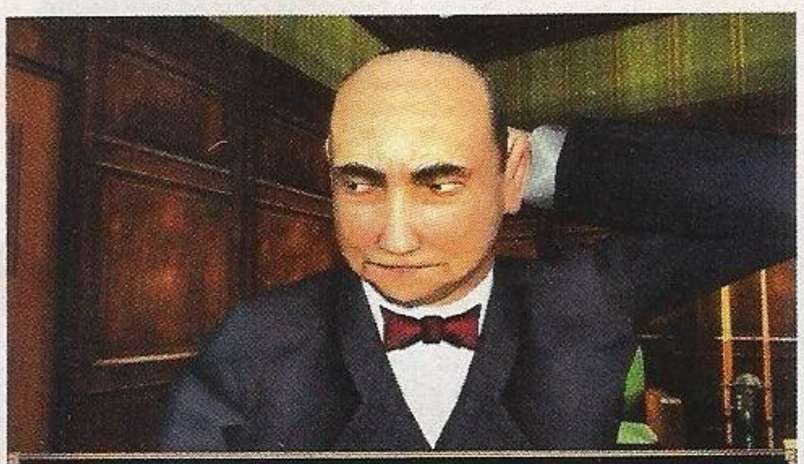
Oczywiście japońskie korzenie zobowiązują. Dlatego też w drużynie nie tylko znajduje się pół-człowiek, pół-lew, ale i... żaba. Zamieniony Książe na początku tylko kumka (kuma?), ale z czasem przemawia ludzkim głosem. Oczywiście wszyscy w ekipie są mocno zdziwieni, że zielony gada, ale ten stan nie trwa zbyt długo. Ach jesteś zamienionym w żabę księciem? No, to spoko. Opowiedz nam swoją historię. I opowiada. Talentem ropuchy jest zamienianie dwóch kryształów umiejętności w jeden, lepszy i bardziej wyjątkowy. Bardzo przydatne i – co nie zdarza się często – autentycznie potrafi wciągnąć.

POWYŻEJ Odpowiednie ustawienie szyków obronnych nie raz i nie dwa ratuje potencjalną ofiarę ciosu.
NA LEWO PATRZ Przecież żadna japońska produkcja nie może obyć się bez magicznych form postaci dysponujących potężnymi atakami.

OCENA 8.9/10

+ SYSTEM WALKI, FABUŁA, POSTACIE, MNOGOŚĆ EKWIPUNKU
- BRAK MOŻLIWOŚCI BLOKOWANIA PODCZAS WALKI. I TYLE

PRAWDZIWA PERełKA



It explains our situation here quite neatly. There are crimes that cannot be brought home to their perpetrators by the usual methods.

Towel racks. Brass, by the look of them.

AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Adv. Comp
- Producent: AWE Gms
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 8 luty
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: No nie wygląda to jakoś super, ale od biedy da się pograć... Tylko w jakim celu?

Jestem wielkim zwolennikiem i orędownikiem przygodówek point'n'click na Wii. To pierwsza konsola w historii, która ma okazję stać się spokojną przystanią dla tego niedocenianego obecnie gatunku. A to między innymi dzięki temu, że w przeciwieństwie do konkurencji nie wymaga gigantycznych nakładów pieniędzy, więc prawie każdy może spróbować swoich sił. Na pierwszy ogień poszli panowie z Adventure Company, który postanowili zaproponować konsolowcom dwuletnią produkcję z peceta. I nie uważam, by to samo w sobie miało być złe. Zwłaszcza, jeśli ma to być początek dłuższego romansu konsoli Nintendo z przygodówkami.

Pierwszą z wielu zalet AG: ATTWN jest intrygująca historia. Ale jakżeby mogło być inaczej, skoro oparto ją o książkę słynnej pisarki? Wprowadzono wprawdzie kilka zmian, ale w większości były one konieczne, by przerobić powieść na grę video. Na przykład wprowadzono postać, w którą wciela się gracz. Poza tym zawsze milej mieć kilka możliwych zakończeń niż jedno – to zdecydowanie zaliczam na plus. Tak samo jak sterowanie. Szczerze mówiąc przy tak niszowej i niskobudżetowej produkcji spodziewałem się najgorszego, a tutaj przyjemna niespodzianka. Kursor reaguje bardzo naturalnie, A i B odpowiadają przyciskom

BRAWA ZA ODWAGĘ!

myszki, a do tego pod minusem i plusem dodano skróty, dzięki którym można szybko poruszać się po zawartości kieszeni bohatera. Nowością względem wersji PC są ruchy wiilotem, z którymi na szczęście nie przesadzono. Przykładowo, otwierając drzwi trzeba wykonać ruch nadgarstkiem, jakby się naciskało klamkę. Tego typu dodatki nie są zbyt częste ani wrzucone na siłę, więc nie ma mowy, by kogoś zirytowały.

→I STAROŚĆ, NIE RADOŚĆ

Jest jednak coś, czego nie mogę pominąć przy najszczerszych chęciach. Otóż jak ta gra wygląda! Aż nie mogłem uwierzyć, że na pecetach wyszła TYLKO dwa lata temu. Prerenderowane lokacje są słabe, to fakt, ale wyglądają jeszcze „akceptowalnie". Co innego wszelkie obiekty 3D, czyli, mówiąc konkretnie, postacie. Nawet nie wiem do czego je porównać, bo już na Dreamcaście uznano by je za nieładne. Naprawdę, aż przykro się na nie patrzy. Ból jest zwłaszcza w czasie scenek, kiedy to zdarzają się przerażające zbliżenia na te niekształtne twarze i nieumiejętnie ociosane kończyny. Nie będę się wdawał w szczegóły – czwórka za grafikę mówi sama za siebie. Wspomnę za to o sferze dźwiękowej, bo tu jest dużo lepiej. Naturalnym jest, że wszelkie kwestie w grze są czytane przez lektorów. Co jednak ważniejsze, zazwyczaj wychodzi im to całkiem dobrze. Jeszcze lepiej jest z muzyką, która stanowi doskonałe uzupełnienie przestronnej rezydencji, w której trup ściele się gęsto.

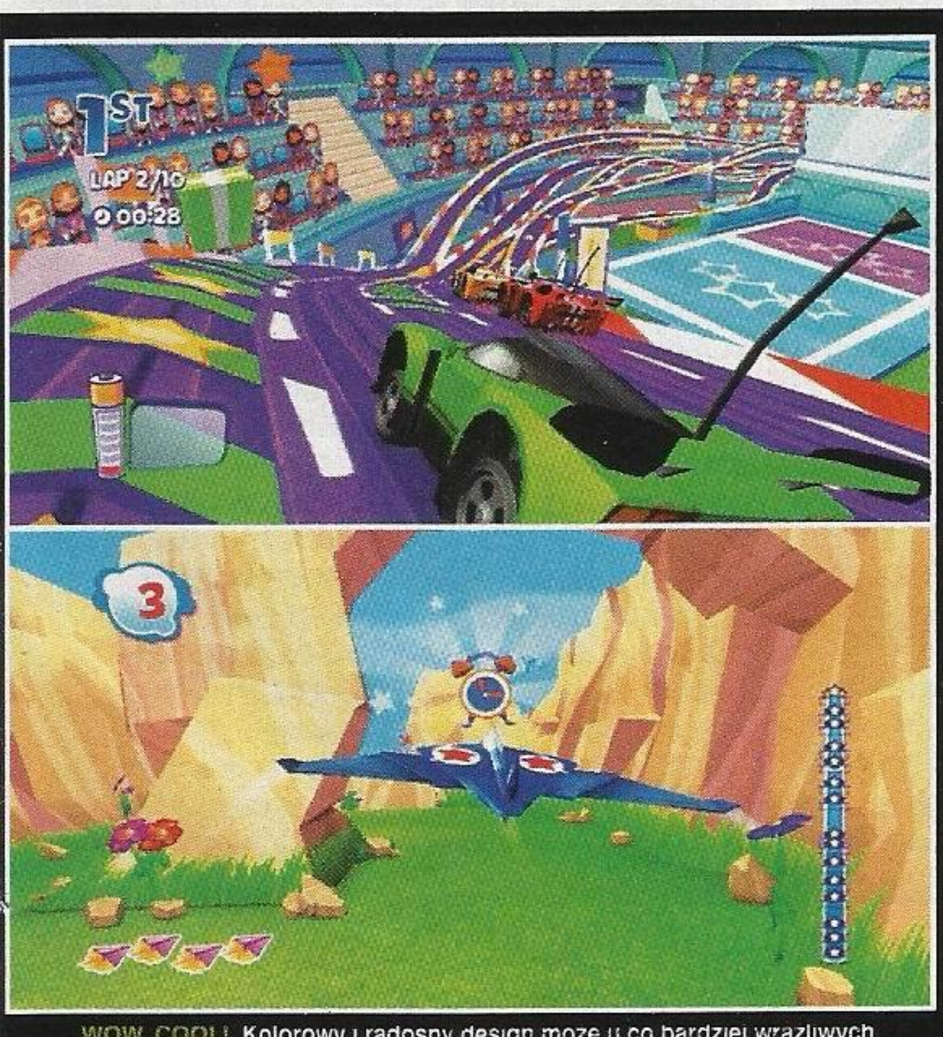
Kilka słów na do widzenia. Agatha Christie: ATTWN jest brzydkie, co odstraszy pewnie większość z Was, a do tego możecie ją dostać taniej na PC. Jeśli jednak podobnie jak ja macie ochotę poznać odpowiedź na odwieczne pytanie „kto zabił", leżąc przy tym wygodnie na kanapie, możecie dać jej szansę. Upewnijcie się tylko wcześniej, że wiecie, co czynicie. ■■

OCENA **5.0/10**

+ SOLIDNA HISTORIA I PRZYJAZNE STEROWANIE
– GRAFIKA SPRZED DEKADY I ZWIĄZANE Z TYM NIEDORÓBKI

DLA KONESERÓW

EA PLAYGROUND



WOW, COOL! Kolorowy i radosny design może u co bardziej wrażliwych hardcore'owców wywołać odruchy wymiotne, ale za to dzieciaki powinny być zachwycone, ale... Ile dzieci ma w Polsce Wii? Do roboty Nintendo Polska!

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Prawda jest taka, że Wii Sports jest najpopularniejszą grą na konsolę stacjonarną (dzięki bundlowaniu z konsolą oczywiście) od czasów NESa i SNESa – ponad siedemnaście milionów opchniętych egzemplarzy mówi samo za siebie. Nie dziwota więc, że każdy poszukuje złotej formuły, która przyniosłaby milionowe zyski przy minimalnych nakładach. Z drugiej jednak strony – posiadaczom Wii załączone z konsolą Sports wystarcza za wszystkie gry. Tak więc EA Playground raczej nie ma tu wielkich szans. Ale próbować rzeczywiście warto. A nuż...

PRÓBOWAĆ TRZEBA, KIEDYŚ SIĘ UDA

Wszyscy chcą skorzystać z popularności Wii Sports, a jak długo Nintendo nie kwapi się z drugą częścią, każdy ma szansę zgarnąć fortunę. EA Playground to kandydat Elektroników na duchowego spadkobiercę najpopularniejszej gry na najpopularniejszą obecnie konsolę. A to ci niespodzianka... Skopiowano więc pomysł na zestaw kilku trochę bardziej zaawansowanych mini-gierek, Mii-ludki podmieniono na postacie w kreskówkowym stylu, no i wymyślono kilka nietypowych dyscyplin. Niestety, to nie wystarczyło i główna wygrana wciąż czeka na szczęśliwca.

Powiedzmy sobie coś otwarcie. Identycznie jak My Sims, EA Playground jest przeznaczone dla dzieciaków. W związku z tym bohaterami gry są dzieciaki, które konkurują ze sobą w typowo „dzieciakowych" dyscyplinach na placu zabaw, bynajmniej nie przeznaczonym dla dorosłych. Za obraniem takie targetu idą dwa istotne fakty: stylistyka gry jest kolorowa, wesoła i chłodna, ale to ostatnie tylko według dziesięcioletniego Amerykanina. Po drugie wszelkie konkurencje są dość łatwe. Może nie zrobicie wszystkiego za pierwszym razem, ale na pewno nie znajdziecie tu żadnego wyzwania. W związku z czym kontakt z grą będzie się dłużył, a zaliczanie kolejnych zmagań stanie się nużące. Zwłaszcza, że nagrodami są naklejki do zeszytu. W podstawówce ponoć za tym szaleją.

→I SKISŁEŚ!

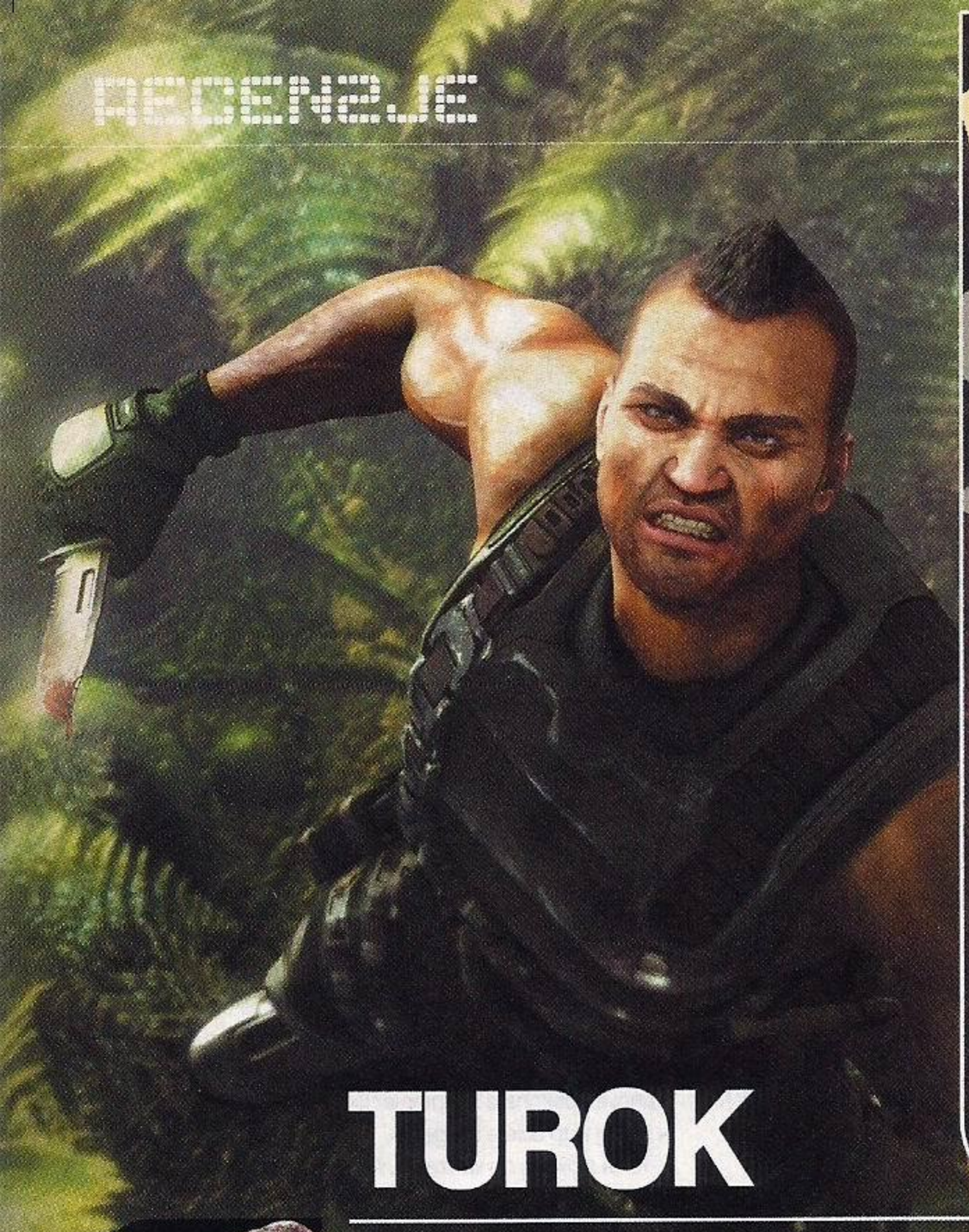
Konkurencje to także typowe rozrywki amerykańskich latorośli. Mamy więc dwa ognie (to akurat znamy i my), rzucanie samolocikami z papieru, strzelanie pistoletami na przyssawki czy kombinację piłki nożnej z siatkówką. W sumie siedem dyscyplin, w których w opcji dla jednego gracza dochodzą jeszcze swego rodzaju misje. Przykładowo: zrób pięć uników pod rząd w dwóch ogniach. Skoro już o głównym trybie mowa, to warto wspomnieć, że znalazła się w nim namiastka eksploracji. Do dyspozycji gracza oddano podwórko i najbliższą okolicę, w postaci parku na przykład, po którym może dowolnie biegać, wybierając sobie oponentów, zbierając miejscową walutę czy szukając innego rodzaju sekretów. Całkiem fajne rozwiązanie, szkoda tylko, że animacja zbyt często nie wyrabia, a zupełnie nie ma do tego przesłanek. Choć kreska jest fajna, a obiektów na ekranie całkiem mnogo, to nie ma mowy o brawach dla grafików. Również ze sterowaniem zdarzają się problemy. Choć gra zawiera jasną instrukcję do każdej zabawy, często o tym, czy konsola zaliczy mój ruch jako w prawo czy w lewo, decydował przypadek. Co utrudnia czerpanie radości z wyścigów zdalnie sterowanych aut, gdzie akurat zmiana pasa jest bardzo istotna.

EA Playground to niezła gra, ale tylko dla najmłodszej części grającej braci. Reszta zbyt szybko straci nią zainteresowanie. Bo choć rozgrywka w dwa ognie naprawdę sprawdza się dobrze, zwłaszcza w multiplayerze, to przecież nie wydacie dla niej dwóch stówek. Jeśli jednak możecie EAP pożyczyć, spróbujcie – zdaje egzamin jako tymczasowa alternatywa dla ogranego na wszelkie sposoby Wii Sportsa. Ale nic więcej. Niech Elektronicy próbują dalej. ■■

OCENA **6.4/10**

+ MOMENTAMI BYWA NAPRAWDĘ ZABAWNA
– OKAZJONALNE, NIEDOKŁADNE WYCHWYTYWANIE RUCHÓW

TYLKO DLA NAJMŁODSZYCH



TUROK

– HIT. – TRĄBKA. – JAKA TRĄBKA? – A JAKI HIT?

txt: qsh

X360 | PS3

- Wydawca: Disney
- Producent: Propaganda
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 17 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: O, znowu fps... dobra, żartowałem, bez nerwów. Wiecie, co jest nie tak z Turokiem? Zabrano mu Cerebral Bore i to jest bardzo nie w porządku. Dziwna to strzelanka, w której lepiej nie używać broni palnej skoro jedynym naprawdę skutecznym sposobem na zabicie dinozaurów jest pokrojenie ich nożem. Nie dorównała legendzie, ale skoro i tak na nią nie czekałem, to nie czuję się zawiedziony. Naciągane 7/10.

Nie w każdej grze jest nóż. Nie zawsze też w arsenale ląduje łuk. A gdy oba te przedmioty (plus strzały) znajdą się już w jednym miejscu, to jest Turok Łowca Dinozaurów. Po latach pomiatania dobrym imieniem Józefa (Jożina?), po nieporozumieniu, jakim była część ochrzczona podtytułem Evolution, dopiero na PlayStation 3 i Xboksie 360 seria wraca na właściwy tor. Nie robi tego z wielkim hukiem, tylko raczej ukradkiem. Nie łamie obojczyka pierwszymi scenami, ale potrafi wrzucić na twarz uśmiech sadystycznego zadowolenia.

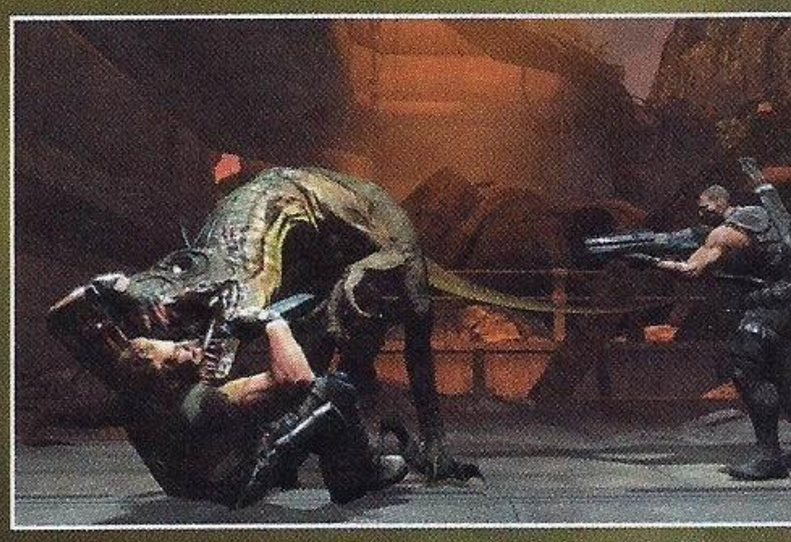
→I NO-BO-TY

Fabuła jest niezła, opowiedziana z retrospekcjami. Cały czas śledzi losy Józka. Poukładam Wam chronologicznie kilka pierwszych aktów. Historia sięga czasów, gdy Turok trafia do więzienia skazany za ciężkie grzechy. Podobnych jemu rozstrzeliwuje się pod zmurszałą ścianą. Przed trójką skazanych przemawia Kane specjalizujący się w trenowaniu najemników. Elitarna jednostka Wolf Pack, co jakiś czas musi bowiem uzupełniać szeregi o nowe mięso. Znacie z pewnością taką scenkę. Koleś chodzi z rękoma splecionymi za plecami, ocenia kandydatów wzorkiem. Podchodzi do skutego Józka, patrzy mu w oczy i rzuca hasło: Jesteś rdzennym Amerykaninem. Turok ripostuje: A ty jesteś geniuszem. Pilnujący jeńców strażnik chce wymierzyć kolbą karę za cwaniakowanie, ale Turok robi unik i kontruje z dyni. Charakterek ma Indianin, zdecydowanie.

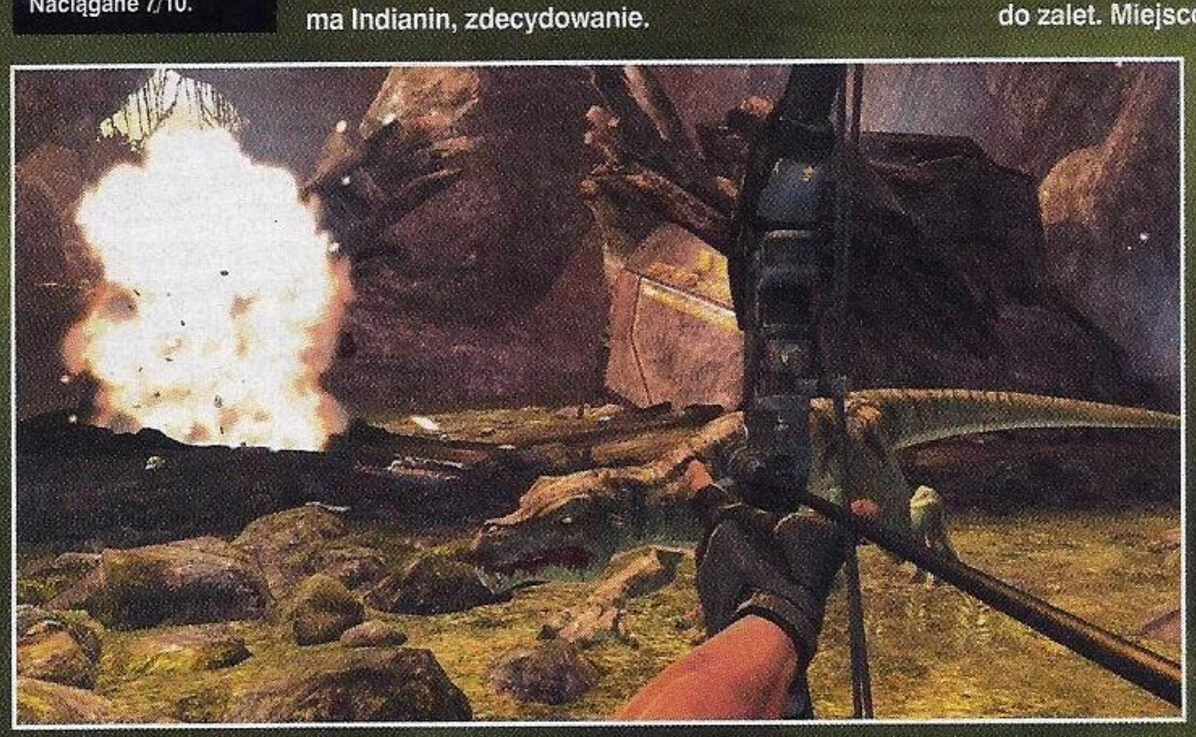
Akcja zaczyna się wna statku kosmicznym. Turok należy teraz do oddziału ganiającego jego dawnego mentora. Nie mam zamiaru zdradzać zbyt dużo z tej nawet ciekawej opowiastki. Powiem tylko, że ekipa, której członkiem jest się na początku, wcale a wcale nie darzy Turoka szacunkiem i zaufaniem. Konflikt wisi w powietrzu, non-stop ktoś czerwonoskóremu docina, wręcz ubliża. Skąd w nim tyle spokoju? Dlaczego Kane nauczył Józefa wszystkich swoich technik, a następnie przeszedł na złą stronę barykady? Czy barykada na pewno ma tylko dwie strony? Militarna otoczka i klimat tajnych jednostek uderzeniowych narzuca skojarzenia z pierwszym Predatorem. Z przyjemnością śledzi się kolejne wydarzenia i czeka na przerywniki wyjaśniające sytuację. Nie mówię, że scenariusz zasługuje na jakąś nagrodę, ale ma swoje momenty.

→I ORZEŁ DOWN

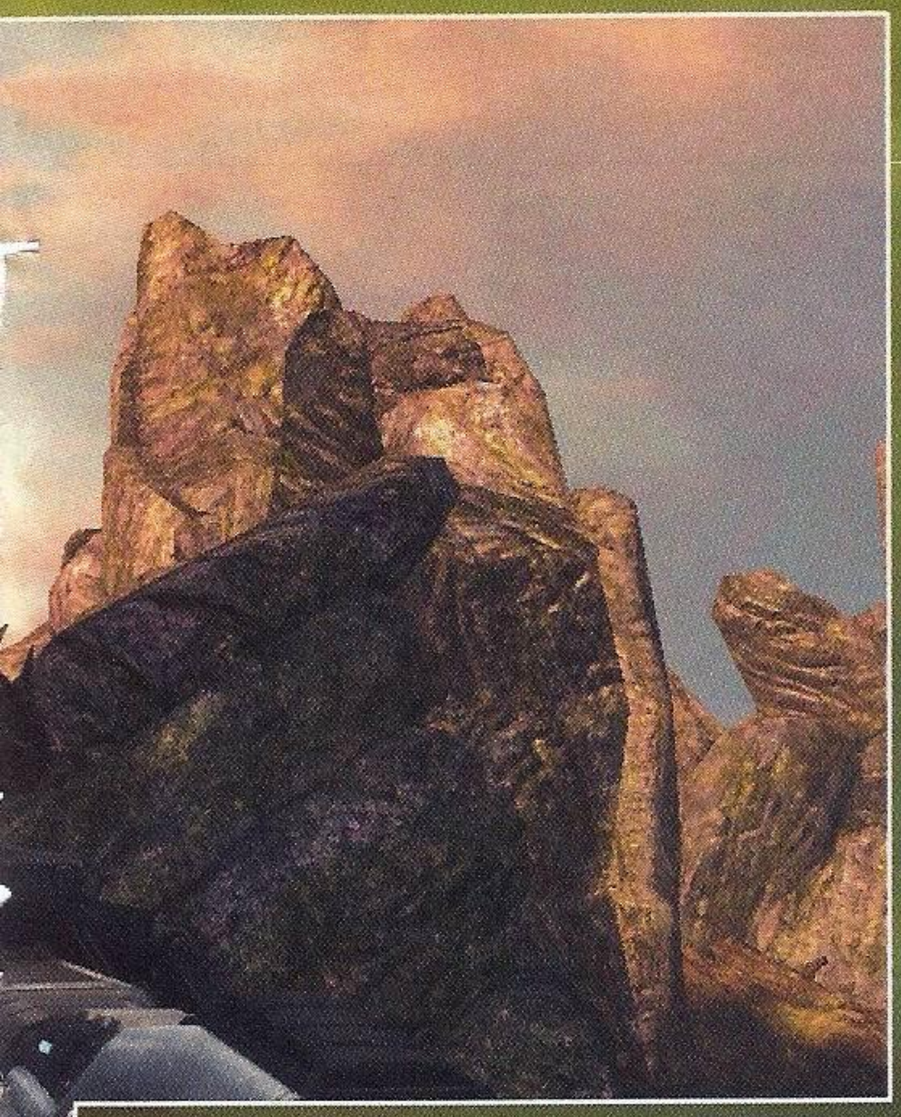
Zestrzelony transportowiec to poważna konstrukcja. Przy upadku rozsypuje się na kilka wielkich części. Pierwsze zadanie podyktowane jest więc zdrowym rozsądkiem. Znalezienie pozostałych ocalałych zajmuje ładne dwie godziny, w trakcie których okazuje się, że planeta nie tylko porośnięta jest monumentalnymi i wykręconymi baobabami, ale też pełni rolę domu dla prehistorycznych gadów, które na Ziemi wyginęły circa sześćdziesiąt milionów lat wcześniej. Zdecydowanie design terenu przypisuję do zalet. Miejscówki są dość zróżnicowane. Najpierw

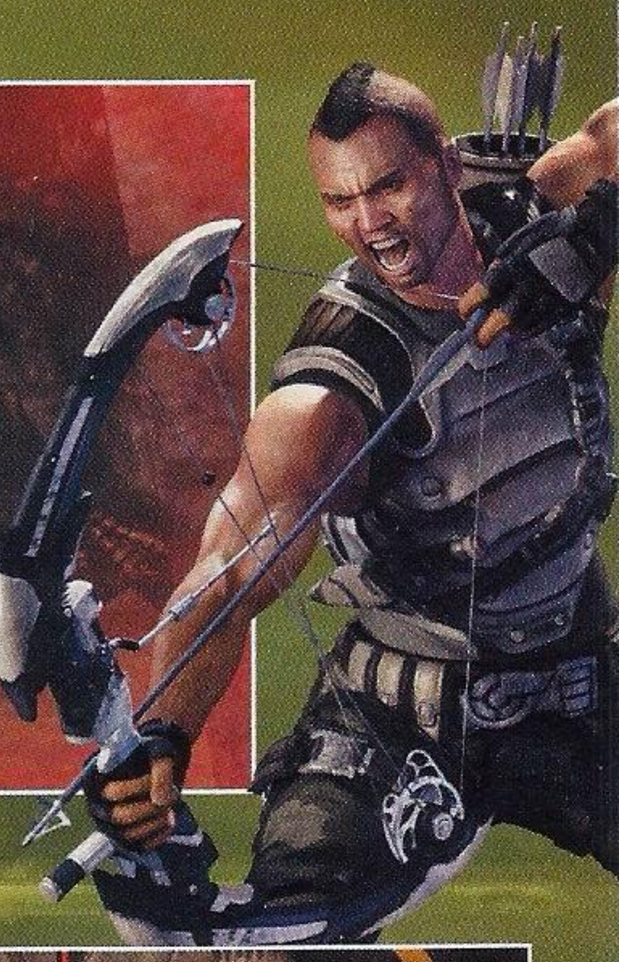


jest to porośnięta gęstą, sięgającą do pasa trawą polana. Później dochodzi się do bazy wojskowej. Jej wystrój już tak dobry nie jest, a architektura reprezentuje średnią półkę. W kolejce na eksplorację czekają ciemne i wilgotne jaskinie, ruiny bliżej nieokreślonej konstrukcji i gołe skały. Te ostatnie najbardziej przypominają wizję powierzchni oddalonego ciała niebieskiego, ale od strony technicznej są najmniej udane. Brawa dla twórców za pewne akcenty sugerujące nieliniowość. We wspomnianej bazie minąłem drabinę, wyjrzałem zza winkla i zauważyłem trzech gości. Mogłem śmiało rzucić między nich szyszkę lub pozdrowić ich horyzontalną serią na wysokości łbów, ale to byłoby przecież takie tanie. Cofnąłem się kawałek, wdrapałem po szczeblach i patrząc na całą sytuację z góry... rzuciłem granat i poprawiłem seryjką. Poczułem się jakoś tak lepiej. Podobnych miejsc jest więcej. Warto poruszać się po obrzeżach, żeby uniknąć ataków od tyłu i zawsze mieć lepszy przegląd sytuacji.



A GDZIE QSHA? Łuk jest zabójczy. Co jest zasługą tego, że jedna strzała wbita w dowolną część żołnierza zabija go od razu? Chyba tylko sentyment do poprzedników.





ZESTAWY BRONI Nie jest to często spotykany patent, żeby przed rozpoczęciem potyczki w multi wybierać nie klasę, a zestaw broni. Jest coś dla ciężkozbrojnych, jest uniwersalna paczka z karabinem. Przez sieć gra się nawet nieźle, ale ten silnik z założenia wymaga szybkiego łącza.

ELEMENTARNY BŁĄD Neo Plus radzi: strzelanie do dinozaurów sprawdza się tylko wtedy, gdy nie występują one stadnie. Na grupki gadów najlepiej działa nóż. Spuszczanie krwi po kolei z każdego...

Osławione wykorzystywanie zależności rządzących ekosystemem nie rzuciło mnie na kolana. Dosłownie dwa razy udało mi się sprowokować drapieżne gady do ataku na wrogie patrole. Nie odbyło się to tak, jak sobie myślałem, że będzie się odbywać. Zamiast zwabić tyranozaurusa, albo chociaż alozaura, udało mi się rozwścieczyć jedynie średnich wielkości raptory niszcząc gniazda pełne jaj. Drugą metodą na rozpalenie żądzy zabijania u zwierzaków jest flara wystrzeliwana z shotguna. Można ją wystrzelić w obóz wrogich najemników, a nawet przykleić do ciała jakiegoś większego jaszczura.

Bestie ruszają się świetnie, na ich cielskach widać rany, a trafione ładunkiem wybuchowym rozpadają się na kawałki tryskając juchą na wszystkie strony. Krajobrazy są ładne. Momentami myślałem sobie: tak na pewno wyglądał jurajski las.

Sterowanie jest dziwne. Niby wszystko jest na swoim miejscu – przeładowanie, skok, kucnięcie. Przez prawie całą grę nie mogłem jednak zrozumieć systemu noszenia broni. Góra i dół na krzyżaku to odpowiednio łuk i nóż, ale zasada dobierania giwery do dual wieldingu nie jest podana na tacy. Do listy totalnych absurdów zalicza się jeszcze motyw obsługi wyposażenia. W trakcie przeładowania shotguna widać, jak Józek wpycha do komory po kolei każdy nabój. Ale śrutówkę można nosić w parze z karabinkiem. I co się dzieje? Okazuje się, że nic nie stoi na przeszkodzie, by jednocześnie ładować naboje do obu sprzętów jednocześnie. Absolutnie niewykonalne, a jednak możliwe. Czepiam się? A kto umie przykręcić tłumiki do dwóch giwer jednocześnie, trzymając je cały czas w dłoniach? Ysz... Chyba David Copperfield. Brak ataku kolbą jest aż nadto odczuwalny. Jasne, jest nóż, ale zmiana na niego nie jest korzystna, gdy jakiś dinozaur właśnie chucha Turokowi w twarz, a równie przyjazny koleś strzela z kilkunastu metrów na oślep.

Jeszcze jedna sprawa. Normalnie nie mam problemów z celowaniem gałką. Wręcz przeciwnie. Ostatnie miesiące podniosły przecież tę umiejętność za sprawą setek godzin z Halo 3, Call of Duty 4, czy UT3. Nie mam pojęcia, jak to się dzieje, ale tutaj normalnie mi ta sztuka nie wychodzi. Celownik lata chaotycznie, przyspiesza dość nagle, a zmniejszenie czułości do minimalnej prawie w ogóle nie pomaga.

TUROK WYGLĄDA MIEJSCAMI BARDZO ŁADNIE, A MIEJSCAMI WPROST BRZYDKO. NIE SAMA PREZENCJA JEST JEDNAK NAJWAŻNIEJSZA

Kolejne misje oddzielone są scenkami na silniku gry. Dzięki temu zaimplementowano zmieniającą się porę doby. Jest zmierzch i widok krainy skąpanej w ciepłych, żółtych barwach. Po kolejnym przerywniku robi się ciemno i zaczyna padać deszcz. Niby szczegół, a cieszy. Kampania nie jest wybitnie długa, a mimo to momentami dopadało mnie uczucie znużenia. Wynikało ono jednak z kilku niedoróbek technicznych, o których w ramce.

→| JAKIE JAJA

Unreal Engine 3 i wszystko jasne. Technologia Epic z każdą produkcją starzeje się, to przecież oczywiste. Turok wygląda miejscami bardzo ładnie, a miejscami wprost brzydko. Nie sama prezencja jest jednak najważniejsza. Przecież liczy się jeszcze to, jak wszystkie składające się na nią elementy współgrają ze sobą. Broń nie jest jakoś wyśmienicie wymodelowana. Powiedziałbym nawet, że jest zrobiona słabo. Postacie nie umywają się do tych z Gears of War, czy Unreal Tournament 3, ale nie są brzydkie. Najlepiej na tym polu wypada zwierzyniec, zamaskowani żołnierze wyraźnie słabiej.

→| SUMA WSZYSTKICH

Z niebios zesłana liczba siedem wydaje się idealna dla Turoka. Bo mimo wymienionych wad, gra się nieźle. To taka stara szkoła strzelania z tak naprawdę jednym nowym momentem. Kamera często opuszcza oczy Josepha i pokazuje jego działania z boku. Dzieje się tak przede wszystkim wtedy, gdy w dłoniach Indianina spoczywa nóż. Prawy spust wciśnięty w odpowiednim momencie owocuje efektowną animacją, w trakcie której Turok np. rzuca się na bestię, by w strugach krwi i przy akompaniamencie skowytów poderżnąć jej gardziel. Mniejsze gady łapane są za szyję i łamane na kolanie. Po kilku chwilach zrozumiałem, że do dzikich mieszkańców lasu nie warto jest strzelać, tylko biec na nich z nożem. W trakcie tych kilku efektownych animacji ewentualne uszczerbki na zdrowiu ładnie się goją, a nowych się nie doznaje, bo scenki są kompletnie przeprogramowane. Ot, cała filozofia grania w Turoka.

Kampania kończy się po około dziesięciu godzinach. Poziom trudności potrafi zaleźć za skórę, drętwy system punktów kontrolnych nie upraszcza zadania. Jeśli komuś brakuje zręcznościowego strzelania z nietuzinkowymi przeciwnikami, powinien rozważyć zakup, ale nie ma jakiegoś potężnego parcia. Ja bawiłem się całkiem nieźle. Powiadam: w gatunku panuje zastój i jednoczesny przesyt! ■■

OCENA 7.0/10

+ FABUŁA, ZABAWY Z NOŻEM I ŁUKIEM, ANIMACJA GADÓW
- NIEDORÓBKI TECHNICZNE, NIECO PONADPRZECIĘTNA ROZGRYWKA

ONE SIĘ KIEDYŚ ZA TO ZEMSZCZĄ...

BUGGY BOY

Niestety, programiści nie ustrzegli się kilku poważnych błędów, które wpływają negatywnie na doznania estetyczne. Ciała powalonych przeciwników potrafią zachowywać się wprost komicznie, irracjonalnie dygoczą, podskakują próbując znaleźć wygodne miejsce ostatniego odpoczynku. Często widziałem, jak zwłoki zapadały się pod ziemię, albo przenikały przez ścianę. Skała z nogami dinozaura? Takie rzeczy tylko tutaj albo w paleontologii. Motyw jest na tyle drażniący, że za samo to uchybienie odejmuję od oceny całe jedno oczko. Jakim cudem zwierzęta tryskają juchą na lewo i prawo, a żołnierze nie upuszczą ani kropli? Też nie wiem. A może oni nie umierają, tylko są ogłuszeni ilością kulek przyjętych na klatę? Ta, jasne. A nóż ma chowane w rękojeści ostrze i ludzi razi prądem.

TAKI MANHUNT W jednej z szaf znalazłem młotek. Próbowałem na wszelkie sposoby wykręcić jakąś ciekawą akcję, ale jedyne, co mi się udało, to zmiażdżenie kilku delikwentów. Placki również można wciągać promieniem. Po nieudanych próbach wziąłem do ręki kaloryfer, ale i tak nie zdołałem nikogo zabić.

ELEDEES

BEZPIECZNA ZABAWA W ELEKTRYKA

txt: qsh

Wii

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Eledees podoba mi się znacznie bardziej, niż qshowi. Ma naprawdę świetne sterowanie i doskonale opracowaną fizykę wszystkich przedmiotów i obiektów – przyjemnie nimi rzucać, ciskać i szarpać. Samo polowanie na stworki nie jest już tak emocjonujące, jak właśnie poszukiwanie. Jest tu kilka ciekawych patentów, jest niezły multiplayer – nawet warto kupić jeśli ktoś gdzieś znajdzie tę grę poniżej stówki. Dla mnie 6/10.

Wii jako platforma idealna do gier o niczym i o wszystkim właśnie dostała kolejną taką produkcję. Po zabawie w kucharza, przyszła pora połączenie szperania w szafie z przesuwaniem różnych obiektów, otwierania drzwi i spuszczania wody w toalecie.

→I POWAŻNE PROBLEMY

Oto jest miasto. W jego żyłach płynie energia elektryczna. Przed tysiącami lat uderzył w ziemię piorun, a z niego wyskoczyły kolorowe stworki, tytułowe Eledees. Rodzice głównego bohatera poświęcili swoje życia na zgłębianie wiedzy o fascynujących istotkach. Chłopak czuje się przez to pokrzywdzony, zarzuca matce i ojcu, że nie dbają o niego, tylko spędzają czas w laboratorium. Gdy któregoś wieczora pada zasilanie, rodzice wybiegają z domostwa zostawiając synalka bez opieki. Młody przechodzi obok tego obojętnie stwierdzając, że to nawet dobrze, bo właśnie w TV ma być emitowany jego ulubiony film. Nie skojarzył, że przecież pudło działa na prąd. Chwyta więc pistolet taty. Broń nie strzela jednak nabojami, tylko wypuszcza wiązkę energii. Złapane w nią Eledees zasilają kolejne urządzenia w danym pomieszczeniu. Włączając np. lampę lub suszarkę do włosów zdobywa się kolejne stworki. No to teraz przeczytajcie ten akapit raz jeszcze. Rodzice zaniedbujący dziecko, syn uzależniony od TV ma to gdzieś, a w chwili kryzysu sięga po broń i idzie na polowanie. Paranoja.

→I GRUSZKA I PILOT

Eledees odsługuje się obydwoma częściami nunchuka. Gałka służy do poruszania się do przodu i na boki, a wiilot kontroluje kamerę. Wypuszczenie wiązki energii jest pod A, oprócz tego młodzian umie jeszcze stawać na palcach i kucać. Akcja dzieje się w zamkniętych pomieszczeniach. Zaczyna się w pokoju dziecięcym. Jest ciemno, ale z łatwością można dojrzeć śpiące na przedmiotach niebieskie ludziki. Ich schwytanie jest bardzo proste, namierzam, wypuszczam promień, mam. Ciekawiej robi się, gdy wszystkie widoczne na pierwszy rzut oka stworki są złapane. Wtedy należy delikatnie chwytać wszystkie obiekty i potrząsać nimi lub sprawdzać, czy pod nimi nie ukryły się żółte pokraki. Te są warte nieco więcej watów niezbędnych do zasilania kolejnych urządzeń. Co kilkaset znalezionych jednostek zwiększa się moc promienia i można podnosić coraz cięższe przedmioty. Wszystkie opisane są wagą, więc łatwo sobie zaplanować działanie. Najpierw przeglądałem porozrzucane zeszyty, niewielkie wazony, kostki do gry, naczynia. Ulepszenie giwery sprawiło, że mogłem unieść różne narzędzia w szafie na przedpokoju, kartony, lampę z biurka.

Otwieranie drzwi i szafek jest bardzo intuicyjne. Chwyt za klamkę i obrót kontrolerem, a następnie przyciągnięcie go do siebie – normalnie wirtualna rzeczywistość. Oczywiście żadna gra nie może się obejść bez dopalaczy. Poukrywane w różnych zakamarkach (pod łóżkiem, na najwyższej półce, w kartonie) pozwalają na kilka chwil zdobyć większą siłę, ogłuszyć pobliskich gości. Najciekawsze gadżety to pachnące ciastko poprawiające nastrój Eledeesów oraz możliwość namierzania kilkunastu stworków na raz. Święcące artefakty należy rozbić w odpowiednim miejscu ciskając nimi o podłogę. Ich działanie ograniczone jest czasem

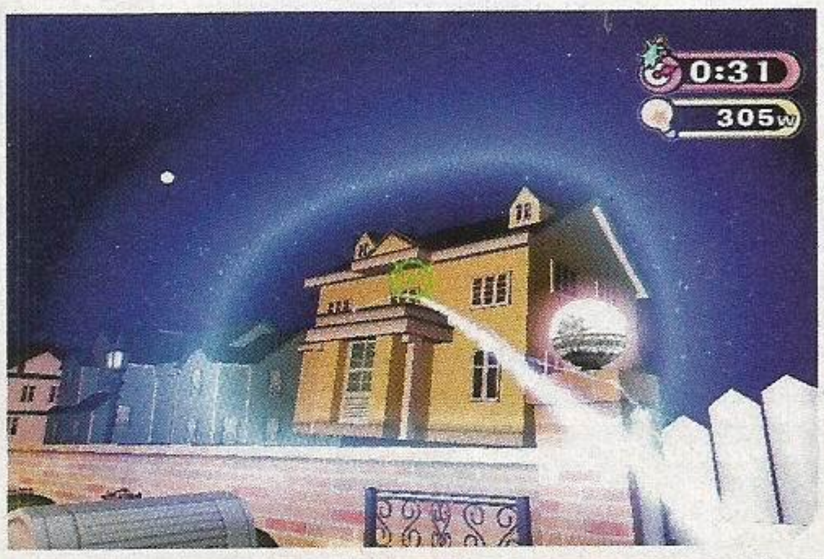
lub określonym polem rażenia, a używanie z głową daje wyższe oceny po każdej z misji. Kto chętny do zdobycia oceny S we wszystkich miejscach? Czeka hotelowy korytarz, kuchnia, biuro, łazienka…

→I OJ, CZEMU…

No to czyli już wiecie, czym jest **Eledees**, prawda? Jest symulatorem małego chłopca samego w ciemności, który z pomocą tatowego pistoletu łapie małe, różnokolorowe stworzenia, by przywrócić prąd w telewizorze. Widzicie, jak ta gra wygląda? Jest to poziom wczesnego PS2, ewentualnie późnego PS one z rozmyciem. Przedmioty są kanciaste, do bólu proste, mało szczegółowe, opisane rozmazanymi teksturami. Ich fizyka jest umowna. Podnoszenie wazonu i sporej meblościanki to dokładnie te same wrażenia – jak podrzucanie balonika. Część przedmiotów jest zniszczalna, a w późniejszych misjach trzeba uważać, żeby niczego nie rozbić. Uciekające Eledees czasami strącą jakiś talerz, więc uważać trzeba. Strona dźwiękowa jest równie uboga, umowna wręcz. Trzy kawałki to połączenie elektryki i jakichś jazzowych smętów, nic, co by mi wpadło w ucho. Głosy napotkanych istotek brzmią jak skowyt kąpanego kota. Nie da się tego słuchać zbyt długo.

Eledees jest straszne. Jakoś nie mogę sobie wyobrazić grupy docelowej, jaką obierało sobie Konami. Bawi przez pierwsze pięć minut, później jest już tylko gorzej. Nie porwał mnie ani edytor, ani rozwalanie plansz na czas. Granie na Jana daje dokładnie takie same efekty, jak główkowanie. Być może dzieci spędzą z nią kilka miłych chwil. Ja jednak lepiej się bawię robiąc porządki w mieszkaniu. Zawsze można znaleźć coś ciekawego. ■■

SYMPATYCZNE? Żółte, niebieskie, pomarańczowe – przekrój przez barwy nie ma jakiegoś dużego znaczenia. Najcenniejsze są różowe. Na każdej planszy są takie trzy, a ich znalezienie odblokowuje bonusy. Różowe? Bue…



OCENA 5.0/10

➕ PIERWSZE KILKA MINUT, PRECYZYJNE STEROWANIE
➖ BEZSENSOWNA ZABAWA W ZBIERANIE KOLOROWYCH DZIWACTW

WIĘCEJ RADOŚCI JEST W SZOROWANIU WANNY

Robbie, ty tutaj?

Konami ma kilka swoich serii, których nie sposób nie kochać. Niech za przykład posłuży Silent Hill. Piekielne miasteczko wyryło się w psychice setek tysięcy graczy. Do czego zmierzam? Kto z fanów kojarzy postać królika Robbiego? Maskotka zadebiutowała w trzeciej części Cichego Wzgórza w parku rozrywki. W Eledees również jest podobna miejscówka (wygląda zupełnie inaczej, bez obaw) i wiecie, kogo tam znalazłem? Robbie siedzi sobie grzecznie i ma zakrwawione usta. W obliczu faktu, że na początku na każdej planszy jest ciemno, poczułem się nieswojo. Wprawdzie Konami oświadczyło, że to nie jest TEN królik, to jednak pewne obawy pozostają. Jakoś nie dociera, że czerwień na jego pyszczku to ketchup.

Z KAMERĄ WŚRÓD MECHÓW I robali. Capcom odważnie miksuje różne style, nie boi się żadnych pomysłów. W ten sposób uzbrojony w karabin człowieczek walczy z dwoma mechami, a mech z przerośniętym kuzynem osy strzelającym rakietami z odwłoka. A ja chciałem dorabiać do tego sensowną fabułę...

LOST PLANET EXTREME CONDITION

MAŁO KTÓRA GRA MA PREMIERĘ CO PÓŁ ROKU

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: 26 luty
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: Lost Planet to jedna z moich ulubionych gier poprzedniej zimy – katowałem ją na Xboksie jeszcze przed Gearsami z racji kilkupoziomowego demka, które trafiło do redakcji, a także po Gearsach, gdy mieliśmy już możliwość sprawdzić ukończony produkt. Była i w dalszym ciągu jest świetna – uważam, że design Akridów, świata czy choćby śnieżnych piratów dorównuje temu z gry Epic, a jeśli chodzi o uzbrojenie i mechy, które Wayne pilotuje podczas swojej przygody, przemawiają do mnie bardziej, niż te z Gearsów. Konwersja zdaje się śmigać ciutkę gorzej, niż oryginał, ale wobec braku konkrencji na PS3 nie ma co narzekać, tylko brać – singleplayer jest długi, trudny i obfitujący w niespodzianki, a multi dla 16 graczy sprawdza się wybornie, szczególnie zespołowo. Grafika już nie szokuje, ale całość broni się. Jak dla mnie zasłużyła na 8/10.

Za polityką wydawania kolejnych wersji Lost Planet kryje się niezrozumiała dla nas filozofia. Chociaż ukazała się w teoretycznie najgorszym możliwym terminie (tuż po premierze Gears of War), wersja na Xboxa 360 sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy w Stanach Zjednoczonych i Europie. Po mniej więcej pół roku gra trafiła na pecety, gdzie przez jakiś czas pokazywała, jak wygląda grafika nowej generacji. Minęło kolejnych kilka miesięcy i oto posiadacze PS3 w końcu otrzymali swoją wersję, w której... nie ma nic nowego. Dlaczego ktokolwiek miałby podniecać się roczną grą? Może dlatego, że na konsolę Sony zbyt wielu tego typu pozycji najzwyczajniej w świecie nie ma. Jest to sensowny argument, ale skoro minęło tyle czasu, czy nie można było poprawić grafiki i dorzucić jakiegoś bonusa? Ale takiego sytego, a nie ukrytą postać w multiplayerze, o której Capcom niby zabraniał pisać przed połową lutego, a i tak w internecie było o tym głośno już w styczniu. Luka dołączyła do Franka Westa i Mega Mana, którzy pojawili się jako dodatkowe postacie w pecetowej wersji. Całości dopełniają wszystkie dodatki, jakie zdążyły ukazać się na Xbox Live od czasu premiery. Jest powód żeby pędzić do sklepów, prawda? Zdaję sobie sprawę, że Capcom musi zarobić na inne tytuły i na sequel (podobno będzie się nazywać Lost Planet: Colonies), ale nie dajmy się zwariować, przecież minął rok!

→I W KRAINIE ABSURDU

Może trochę marudzę, ale nigdzie nie napisałem, że gra nie jest warta Waszych pieniędzy. To w dalszym ciągu świetna strzelanina tpp po brzegi wypełniona akcją. Fabuła kręci się wokół niejakiego Wayne'a, któremu twarzy użyczył koreański aktor Lee Byung Hun. Bohater chce pomścić śmierć ojca, a przy okazji odzyskać pamięć, którą stracił w wyniku ataku ogromnego Akrida. Akridy to potworni mieszkańcy pokrytej śniegiem planety przypominającej Arrakis, vel Diunę. To właśnie tam toczy się akcja gry, a podobieństw do powieści Franka Herberta znajdziecie więcej, również w fabule (motyw ze zmianą klimatu), ale jeśli o nią chodzi, to nie spodziewajcie się cudów. Zresztą, czy jakakolwiek gra Capcomu wydana przez ostatnie cztery lata mogła pochwalić się sensowną fabułą? Sprawdźcie recenzję Devil May Cry 4, Matt chętnie zapozna Was z kolejnymi japońskimi nonsensami.

Historia na bok, liczy się walka i tylko walka. Z Akridami oraz śnieżnymi piratami wywodzącymi się od pierwszych kolonizatorów planety. Od jatki nie da się uciec, bo z ciał zabitych wypada energia potrzebna do ogrzania organizmu Wayne'a. Bohater umrze w ciągu kilku sekund, gdy mu jej zabraknie. Szkoda tylko, że nawet, gdy akcja w późniejszych etapach przenosi się w znacznie cieplejsze miejsca, energia wciąż gra tak samo ważną rolę. Trochę to bez sensu, ale w sumie czego oczekiwać po grze, w której bohater walczy nie tylko shotgunem, czy karabinem maszynowym, ale również ogromnym minigunem, który zawstydziłby nawet Vulcan Ravena z Metal Gear Solid? Albo wyrzutnią rakiet, teoretycznie przeznaczoną dla VSów, czyli tutejszych mechów? A skoro o nich mowa, zdradzę Wam pewien sekret. Otóż z każdą misją coraz częściej zasiada się za sterami tych wcale nie tak wielkich robotów kroczących. Bez ich pancerza bohater ma niewielkie szanse przeżycia.

→I ZNANE, ALE NIEZNANE

Jak na Capcom przystało, gra szybko staje się trudna, chociaż nie aż tak bardzo, żeby ją porzucić z nerwów i więcej nie wrócić. Czasami Wayne na piechotę musi poradzić sobie z dwoma mechami, kilkunastoma piratami i Akridami, które przypominają przerośnięte skorpiony, ćmy i pancerniki. W czasie największej zadymy, gdy tuż obok bohatera co chwila przelatują rakiety, gra potrafi

bardzo nieprzyjemnie chrupnąć. Nie przeszkadzało mi to zbytnio w zabawie, ale może miałem akurat szczęście, że udało mi się cało wyjść z opresji. Od premiery wersji na Xboxa minął rok, więc czasu na szlifowanie gry było aż nadto, więc nie mogę w tym przypadku przymknąć oka. Zresztą, tak przez nas zachwalane wybuchy już nie robią takiego wrażenia, jak rok temu. Są rozpikselowane, ziarniste. Chociaż łańcuch kilku eksplozji może się podobać, bo cały ekran dosłownie płonie.

Lost Planet to tytuł, który obowiązkowo trzeba „nadrobić". Jeśli nie mieliście okazji grać na Xboksie 360, atakujcie śmiało, bo zadyma jest konkretna. Tylko musicie pogodzić się z momentami nieświeżą grafiką (Devil May Cry 4 to nie jest), brakiem sensownych bonusów i problemami z frameratem. Z drugiej strony, na PS3 Lost Planet prawie nie ma konkurencji, więc jeśli lubicie takie gry, to coś właśnie dla Was. ■■

OCENA 7.9/10

+ MNÓSTWO AKCJI, MECHY, AKRIDY, POZIOM TRUDNOŚCI
- GEARSY BRONIĄ SIĘ PRZED UPŁYWEM CZASU, LOST PLANET NIE ZA PÓŁ ROKU WERSJE NA SATURNA I SNESA

Inafking przy majku

„Być może komuś się narażę, ale gry nie są sztuką. To tylko produkt. Jak myślisz o obrazach Picasso i Van Gogha, to najważniejsze jest ich piękno, a nie to, czy Ci się uda je sprzedać. Okami i Viewtiful Joe są wspaniałymi grami i dlatego uważam, że tworzenie ich musiało być fantastyczną sprawą. Ale to nie dzieła producenta, a całego zespołu. Producent musi myśleć o promocji tytułu, o tym jak dobrą grę dostarczyć do szerokiego grona użytkowników. Clover chcieli robić to bez pomocy Capcomu, ale tego nie potrafili". Lost Planet sprzedaje się doskonale, więc Keiji wie, co mówi o swoich dawnych kumplach.

MAŁO BIAŁO? Ciężko zachwycać się grą, której akcja toczy się na pokrytej śniegiem planecie. Wiecie, wszystko jest białe. Dalej jest bardziej kolorowo. Cierpliwości!

PATAPON

COKOLWIEK ROBISZ, RYTM JEST NAJWAŻNIEJSZY

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 28 luty
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Mielu próbując wyjaśnić jak w Patapony w ogóle się gra, zapomniał o jednej bardzo ważnej rzeczy – dzielni wojacy naprawdę fantastycznie śpiewają, w końcu to muzyczny RTS... Szacun za pomysł się należy, kto by pomyślał, że można wymyślić tak nieprawdopodobne połączenie! Wydawało się, że po LocoRoco spece od niezwykłych pomysłów pracujący w Sony będą przez dłuższy czas odcinać kupony, a tu taka niespodzianka. Tym większą, że Patapony z LocoRoco wspólny mają wyłącznie klimat i design. No i oczywiście to, że są niepowstrzymanie czarujące. Niestety, próba przekonania za ich pomocą płci pięknej do grania może się nie powieść, bo to naprawdę jest skomplikowana i rozbudowana gra. I nieco mroczniejsza oczywiście. Nie zmienia to jednak faktu, że wciąga i uzależnia, a pieśni bojowe Patapończ zagnieżdżają się w głowie na długie dni, a kto wie – może i miesiące. Sprawdźcie to! 9/10

Postawmy sprawę jasno. Nie jesteście przygotowani na te wszystkie docinki, które usłyszycie z ust każdego, kto zobaczy Was grających w Patapony. Będziecie wyginać się jak przed EyeToyem, machać głową oraz tupać. Nie tylko dlatego, że w trakcie zabawy przygrywają wesołe melodie. Chodzi o to, by uchwycić rytm, by wiedzieć, w którym momencie wystukać odpowiednią kombinację przycisków. Jeśli macie z tym problem, słoń nadepnął Wam na ucho i nie wiecie co zrobić, by się nie mylić, to nie poradzicie sobie z tą niezwykłą grą.

→| NOWY GATUNEK

Nie sposób w dwóch słowach opisać czym są Patapony, więc podam słowa klucze. Akcja, czas rzeczywisty, rytm, strategia. Do tego powinienem dorzucić „LocoRoco" i... wiecie mniej niż przed chwilą. Zacznijmy od tego, że to nie jest „duchowy spadkobierca" LocoRoco. Oba tytuły łączy podobna oprawa. Ponadto obie gry zostały stworzone przez to samo studio Sony. O ile jednak zabawa śpiewającymi kuleczkami była łatwa i przez to dostępna dla graczy niedzielnych (cieszyła się popularnością wśród dziewcząt), tak **Patapon**, to gra dla prosów.

Gracz wciela się w postać boskiej istoty prowadzącej na koniec świata stworzenia zwane Pataponami. To nie lada wyzwanie, bo na każdym kroku czyha niebezpieczeństwo. Trzeba stworzyć armię i z jej pomocą zaliczyć około trzydziestu misji. Dzielą się one na trzy typy: walka z Zigotonami, walka z bossami i polowanie. Zigotony to śmiertelni wrogowie Patapończ, choć dokładnie nie wiadomo czemu szukają guza. Żeby udowodnić im, kto jest szefem, trzeba nie tylko zebrać kupę ludu, muszą to być równocześnie zaprawieni w bojach wojownicy. Jeśli jakaś misja jest zbyt trudna, a woje za słabi, należy ich podszkolić. Do tego służą walki z bossmonsterami (małe smoki, przerośnięte stonogi) oraz, w mniejszym stopniu, polowanie.

→| CIĘCIE!

Przerwę, zanim rozpiszę się, że jest kilka typów Patapończ (łucznicy, ziomki rzucający oszczepami, wojownicy z toporami, kawaleria), a także różne ich rodzaje (zielone, czerwone, czarne – zależy, z jakich materiałów zostały stworzone) i przejdę do najistotniejszego elementu. Sterowania.

Gracz wydaje armii rozkazy (atak, obrona, marsz). Robi to w bardzo specyficzny sposób. Otóż musi w odpowiednim tempie wystukać kombinację czterech przycisków. Marsz to trzy razy kwadrat i kółko, obrona: dwa trójkąty, raz kwadrat i kółko. Sekwencje są proste, więc nie ma problemu z ich zapamiętaniem, chociaż w ferworze walki łatwo się pomylić.

Na ekranie nie pojawiają się żadne informacje odnośnie tego, kiedy zacząć wstukiwanie sekwencji. W tle słychać perkusję i od niej trzeba załapać rytm. Gdy rozkaz wejdzie, Patapony wykonają go dosłownie śpiewająco. Nie powiedziałem Wam jeszcze, że każdemu przyciskowi przypisane jest krótkie słowo. I tak kwadrat to Pata, kółko to Pon, a trójkąt to Chaka. Czyli obrona to chaka-chaka-pata-pon i dokładnie to śpiewa broniące się wojsko. Gdy Patapony wykonują rozkaz, Wszechmogący nie wybija rytmu. Każdy ma swoją kolejkę. Wygląda to tak – wystukujecie kombinację, robicie przerwę, w tym czasie wojsko robi swoje i śpiewa, znów stukacie combo, przerwa, wojsko reaguje. Proste?

→| PON-PON-PATA-PON

Na początku może i tak, ale im lepiej łapiecie rytm, tym dochodzi więcej dźwięków, aż w końcu robi się z tego prawdziwa piosenka. Żeby się nie pomylić i nie przespać kolejki, cały czas wystukiwałem rytm nogą, albo bujałem się, co rozbawiło do łez enplusową ekipę.

O tym, jak rozbudowana jest to gra, przeczytacie w ramce. Jedynym minusem jest fakt, że poziom trudności szybko rośnie, więc trzeba sporo pakować między misjami. Pięć polowań i kilka walk z tymi samymi bossami z rzędu (każda kolejna coraz trudniejsza) i dopiero można myśleć o kontynuowaniu wyprawy. Niepotrzebnie, sztucznie wydłuża to czas zabawy, ale nie powiem żebym się znudził. Przeciwnie, Patapony znacznie bardziej przypadły mi do gustu niż Loco Roco i przez wiele godzin wystukiwałem rozkazy bujając się przy tym, nie zwracając uwagi na docinki Marcela i qsha. Polecam każdemu, nawet jeśli nie jesteście wielkimi fanami gier muzycznych. To odważna krzyżówka kilku gatunków, podana w oryginalnym, niepowtarzalnym sosie. Warto zainwestować pieniądze i czas. ■■

MODLITWA O DESZCZ Przejście przez pustynie okazuje się nie lada wyczynem. Patapony nie lubią gorąca, więc trzeba sprowadzić deszcz. Gdy dobrze gracie, włącza się tak zwany Fever. Postacie są silniejsze, rzucają więcej oszczepów, ale ciężej uchwycić rytm. W trakcie gorączki należy wystukać magiczne zaklęcie, a woda poleje się z nieba.

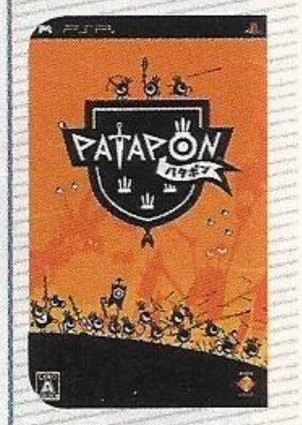
MINIGRY TEŻ SĄ Muzyczne, bo jakże mogłoby być inaczej? Powtarzając melodię wyśpiewaną lub zagraną przez żyjące drzewo czy górę można wyłapać nagrodę w postaci rzadko spotykanego materiału. Warto próbować.

OCENA 9.0/10

+ PATA-PATA-PATA-PON, PON-PON-PATA-PON
- SZTUCZNE WYDŁUŻANIE ROZGRYWKI BYŁO NIEPOTRZEBNE

KOLEJNY MAJSTERSZTYK OD SONY

Trochę tego i tego

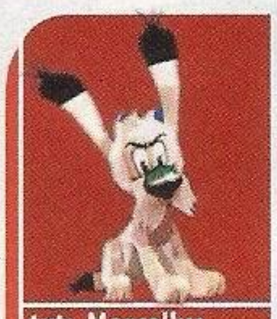


Z każdej misji Patapony przynoszą jakieś łupy. Czasem są to materiały, z których przy drzewie życia można stworzyć nowe, silniejsze rodzaje wojowników (im rzadszy okaz, tym potężniejszy Patapon). W tym samym miejscu odradza się również część poległych w boju. Bohaterowie znajdują również bronie. W sumie jest ich ponad sto rodzajów (włócznię, topory, łuki, płonące ich odmiany, do tego tarcze i hełmy). Żeby w ogóle chcieli walczyć muszą coś jeść, więc trzeba często wybierać się na polowania. To już strategia pełną gębą, a nie wesołe Loco Roco. Mama systemu nie ogarnie.

OBRONA I ATAK Z przodu zawsze stoją Tatepony, czyli wojownicy z tarczami i toporami. Osłaniają znajdujących się z tyłu łuczników oraz Patapona noszącego sztandar. Trzeba na niego uważać, bo misja skończy się porażką, gdy chorąży zginie.

ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES

PERFEKCYJNY FINISZ Jeżeli walka w wyścigu na sto (tak na oko) metrów jest zacięta, tuż przed metą warto prawidłowo wykonać pojawiającą się na ekranie kombinację ruchów (lub przycisków na PS2). Wcześniej zaś można przeciwnikowi wypłacić lepa, żeby się tak nie spieszył.



txt: Marcellus

PS2 | Wii

- Wydawca: Atari
- Producent: S. Dragonfl.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Jeżeli nie jesteście szczęśliwymi rodzicami, nawet nie próbujcie kupować tej gry. To prosta zabawka dla dzieci i kolejny zestaw mini-gierek, choć w tym przypadku okraszony trybem platformówkowym w stylu powiedzmy wczesnego Crasha Bandicoota i Spyro. Humor czasami jest przyciężki, ale z żartów sytuacyjnych dzieci się pośmieją. Dorosłym mogą zaś przypaść do gustu dowcipy i aluzje rzucane przez postacie. Od biedy 6/10.

ALE GŁUPI CI RZYMIANIE!

Zbliża się olimpiada, więc sprytni, choć smutni panowie w garniturach, odpowiedzialni za wyduszanie z naszych sakiewek kaski, główkują na czym by tu zarobić. Mieliśmy już Sonica i Maro na igrzyskach, teraz przyszedł czas na Asterixa. Szkoda, że nie na Kajka.

W każdym razie – gra dość luźno nawiązuje do kolejne francuskiej megaprodukcji filmowej, którą możecie właśnie oglądać na ekranach kin w naszym kraju. Film jest przeciętny i nie tak śmieszny, jak zapewne myśleli twórcy. Miejscami też kompletnie bezsensowny. Bywa, choć zapewne i tak te 78 milionów euro w niego wpompowanych się zwróci. Żeby było fajniej, na ekranie pojawiają się też emerytowane gwiazdy sportu – Zinedine Zidane i Michael Schumacher. Gra z pewnością nie miała tak wysokiego budżetu, za to jest niestety równie przeciętna, jak filmowy wzór. I równie momentami głupia.

→I TAK CZY SIAK

Najtaniej i najszybciej jest trzaskać gry na dwie najpoplarniejsze platformy na świecie. Zapewne też najbezpieczniej – wśród takie masy ludzi na pewno znajdzie się dość chętnych. Stąd też **Asterix at the Olympics Games** stworzono na PS2 i Wii, konsole względnie do siebie podobne. Niestety, moc jednej z nich pozostała kompletnie niewykorzystana – Asterix na PS2 wygląda średnio na jeża. Owszem, jest kolorowo i nawet płynnie, ale po zagraniu na PS2 miałem wrażenie, że konwersję machnięto w tempie TGV. Na Wii jest fajniej nie tylko ze względu na przyjemną dla oka graficzkę. Również sterowanie wypada o wiele lepiej.

Nic dziwnego – gra należy do gatunku najczęściej molestowanego przez programistów tworzących na Wii. Jest zbiorem mini-gierek, choć, niespodzianka, ma także coś w rodzaju trybu story, w którym śledzimy perypetie sympatycznej pary Galów. W tym trybie gra idzie w ślady filmu, czasami pojawiają się postacie w nim występujące (Zidane!) i jest platformową przygodówką, w której głównym zadaniem jest wykonywanie różnych zadań, bicie rzymskich legionistów, wygrywanie w mini-gierkach, bicie rzymskich legionistów, rozwiązywanie dość prostych łamigłówek (choć najmłodsi mogą się zaciąć) i, oczywiście, bicie rzymskich legionistów.

Drugim trybem gry są same mini-gierki, w sam raz na szybką sesyjke ze znajomymi. A może raczej – na uwolnienie się od nieletnich bratanków i innych pociotków, jeżeli akurat zakłócili spokój naszego domostwa. Nie muszę chyba dodawać, że każda mini-gierka, czy to olimpijska (o nich za chwilę), czy umieszczona wewnątrz trybu przygodowego, o wiele lepiej wypada, gdy w dłoniach dzierżymy wiilota i gruchę. Klepanie po przyciskach pada do PS2 jest o wiele mniej satysfakcjonujące.

→I RZUT RZYMSKIM OSZCZEPNIKIEM

Zauważcie, że nie napisałem „oszczepem". Rzymscy legioniści często służą za „narzędzia" do otwierania zamkniętych przejść. Uczestniczą też w mini-grze olimpijskiej polegającej na okładaniu ich ciosami i rzucaniu nimi do celu. Jak to bywa, niektóre mini-gierki są całkiem sympatyczne, inne zdecydowanie mniej. Głupie jest przebijanie przez siatkę purchawek w czymś w rodzaju siatkonogi, a fajne są te klasycznie „sportowe" i wymagające machania (lub też mashowania przycisków), bo na Wii dają zdecydowanie najwięcej przyjemności płynącej z wysiłku fizycznego.

Dzięki trybowi przygodowemu gra nieco wybija się ponad przeciętność – same mini-gierki by jej nie uratowały, bo jest ich tylko dziesięć, z czego może połowa przypadła mi do gustu. Szkoda też, że przerywniki fabularne, których jest całkiem sporo, nie dają się skipować. Czasami są dowcipne, ale częściej – nużące. Choć akurat zawsze bawiły mnie te, w których pojawiała się postać galijskiego szpiega w zielonych goglach o imieniu Sam. W sumie to nie taka najgorsza gra, ale raczej dla młodszych graczy i to tych, którzy mają dostęp do Wii. Plusem jest też możliwość gry w kooperacji w trybie przygodowym. Chyba zresztą największym, zawsze rodzic może pomóc w przejściu jakiegoś trudniejszego momentu lub rozwiązaniu zagadki. ■■

RYDWANY OGNIA W filmie wyścigi rydwanów mogą się podobać, widać na co poszła niezła zapewne część kasy. Budżet gry był niewielki, więc wizualnie nie jest to produkcja najwyższych lotów. Ale to, co ma pokazać, pokazuje.

Gwiazdy i kasa

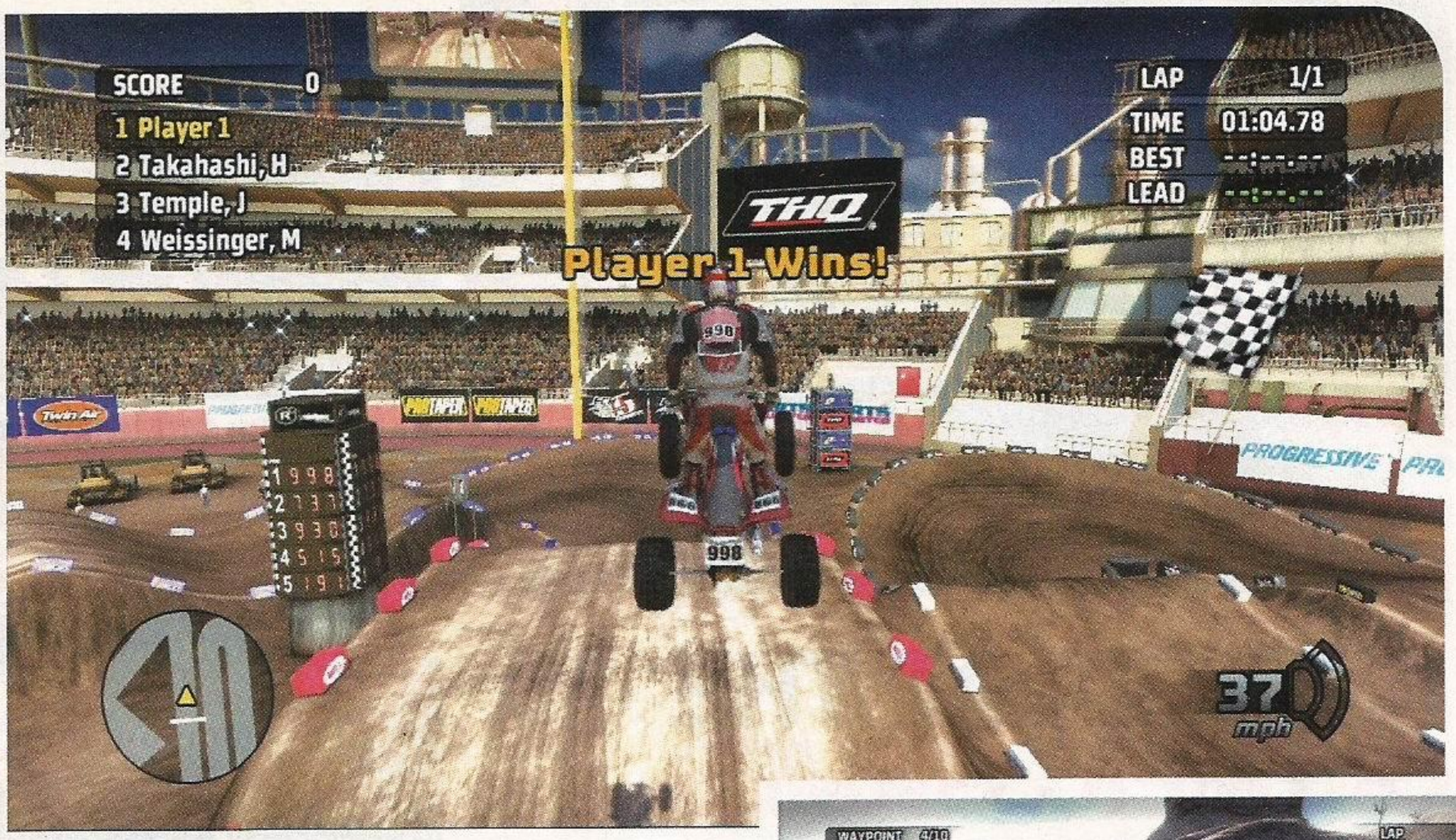
Asterix na Olimpiadzie, to największa superprodukcja w historii francuskiej kinematografii. 78 milionów euro to budżet jak na warunki europejskie naprawdę gigantyczny. Jak na film z, nazwijmy to igrzyskami, w tle przystało, nie mogło zabraknąć gwiazd francuskiego sportu (z przyległościami – Adriana Karembeu, żona byłego reprezentanta trójkolorowych Christiana, wcieliła się w rolę pięknej żony staruszka Długowieczniksa). Zinedine Zidane, tenisistka Amelie Mauresmo, kickbokser z K1 Jerome Le Banner, koszykarz San Antonio Spurs Tony Parker... A kiedy u nas w jakimś filmie zagra Małysz? Sukces kasowy moim zdaniem gwarantowany ;)

OCENA 5.5 10

+ NA WII MACHA SIĘ NAWET FAJNIE, KOOPERACJA
- NA PS2 MASHUJE SIĘ SŁABO, PRZECIĘTNA OPRAWA

ŚREDNIAK, CHOĆ MOMENTAMI NIEZŁY

NIE MA BOOSTA Zrezygnowano z jakiejkolwiek formy dopalacza. Zamiast tego znalazło się sprzęgło, które pomaga w pokonywaniu ostrych wzniesień. W sumie nie korzysta się z niego jakoś bardzo często i pełni ono rolę niepotrzebnego dodatku.



MX vs. ATV UNTAMED

txt: qsh

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: Rainbow Std.
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: 7 marca
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: Spokojnie, nie jest to wcale tak słaba gra, jak rysuje ją qsh. Dla fanów poprzednich części może okazać się całkiem spoko propozycją, zwłaszcza na PS3 i X360, gdzie wygląda naprawdę dobrze. Na PS2 lepiej jej jednak nie oglądać. Aha, od gry o wiele przyjemniejsza dla oka jest kampanią promującą ją za pomocą panienek w mokrych bikini. 6/10

ROZRYWKĘ TEN TYTUŁ OFERUJE TYLKO W ZAŁOŻENIACH

Na brak wyścigów narzekać nie wypada. Ale co tam, ja sobie ponarzekam. Brakuje mi sensownego konkurenta dla MotorStorma, cisza zapadła w temacie Formuły 1, nic się nie dzieje w podgatunku future-racerów. Gdzie się podziały świeże pomysły, miejsce na edytory, budowanie własnych pojazdów, dog-fighty następnej generacji? Nie ma, albo jest ich tak mało, że szkoda gadać. A skoro wylałem już swoje żale, to opowiem, jakie myśli nachodzą człowieka po kilku godzinach z **MX vs. ATV Untamed**.

→I SCHEMAT GONI SCHEMAT

Niesamowicie dynamiczne, świetnie wyreżyserowane, efektowne i robiące smak na więcej. Takie intro to ja rozumiem. Motocykl wyłaniający się z błota, wyrastający z piachu buggy, monster truck ociekający krystalicznie czystą wodą i łamiąca skały ciężarówka reprezentują cztery główne klasy pojazdów, za sterami których zasiadłem. Pierwsze menu to szybkie określenie, czy przy konsoli siedzi jeden, czy dwóch graczy oraz czy jest ona podłączona do sieci. Dalej jest równie standardowo. Błyskawiczny wyścig z losowanymi ustawieniami takimi, jak typ pojazdu, rodzaj trasy i liczba okrążeń, to coś na rozgrzewkę. Można też zorganizować sobie zawody składające się z kilku wyścigów albo wziąć udział w mistrzostwach. Rozwiązane są one na zasadzie drzewka, na którym po kolei odkrywa się kolejne punkty kontrolne. Żeby nie za szybko zacząć narzekania, napiszę jeszcze, że jest kilka trybów zabawy. Jazda na otwartym terenie z punktu A do B, zamknięte hale stworzone do motocrossu, a także tory typowo wyczynowe, pełne skoczni i ostrych nawrotów. Jedno trzeba grze oddać. Oferuje bardzo duży wachlarz pojazdów i tras. Dla fetyszystów znalazła się też edycja wyglądu maszyn i kierowców, a nawet tuning ustawień silnika i zawieszenia. Teoretycznie więc **MX vs ATV Untamed** (co to w ogóle za tytuł?) jest istnym rajem dla fanów takiego ścigania. Gdyby tylko model jazdy, fizyka i radość z jazdy stały na równie wysokim poziomie, jak zaplecze.

→I NIE STOJĄ

Gdy podjąłem już wybór, czym i jak chcę się ścigać, po kilku sekundach trafiłem na pustą halę. W pierwszej chwili nie wiedziałem, co się dzieje, ale po chwili zrozumiałem, że jest to ten sam patent, co w ostatniej części FIFA. Zanim nastąpi gra właściwa, można pojeździć sobie po jakimś tam terenie. Loading jest więc skrzętnie ukryty i trwa ładnych kilkadziesiąt sekund. Komentator zaciąga kowbojskim akcentem, parę metrów od linii startu stoi brzydka jak noc panna z tabliczką. Ale ona naprawdę wygląda jak „idź stąd i nie wracaj". No, mniejsza o nią, bo przecież chodzi o model jazdy i uczucie pędu. Szkoda, że satysfakcję z jazdy oferują w zasadzie tylko quady, ale i ich prowadzenie dalekie jest od przyjemności, intuicyjności i czerpania z tego radości. A korekta za to zdanie połamie mi kości.

Pojazdy przyklejone są do podłoża, zostawiają na nim niewyraźne ślady, które pełnią tylko i wyłącznie rolę informacyjną. W takim SEGA Rally bruzdy wpływały na zachowanie pojazdu, a tutaj to jakaś kpina jest. Najlepsze (w sensie najbardziej beznadziejne) są w tej kwestii monster trucki. Wygląda to tak, jakby spod ich opon wyłaniał się dywan wyszywany w kształt grubego bieżnika. Tragicznie wypada też fizyka. Najcięższa maszyna nie radzi sobie z młodą brzózką, czy drewnianą amboną zbitą z kilku desek. Za to ciężarówka potrafi dachować tylko dlatego, że wjechała na snopek o wysokości może połowy jej koła. Z kolei motocykle momentami zachowają się kompletnie irracjonalnie, gdy nie wylatują z zakrętu, z którego na zdrowy rozum wypaść powinny. Żeby nadać grze kolejnych walorów, zrezygnowano z modelu zniszczeń. Dachowanie w ogóle nie odkształca blachy, a po czołówce z rosłym dębem karoseria wygląda jak gdyby…

→I ...NIGDY NIC NIE BYŁO

MotorStorm. Tyle mam do powiedzenia spragnionym ostrego wygrzewu w szutrowo-błotnych klimatach. Tam jest poczucie pędu, są świetne kolizje, adrenalinopędne zawody, zróżnicowany model jazdy, ładna i płynna grafika bez dorysowujących się elementów, wciągający online, przemyślane sterowanie. Tutaj są triki. Nie kupiłbym sobie tej gry, a jako fan czułbym się mocno rozczarowany. ■■

Dobra muza!

Strona dźwiękowa zasługuje na uznanie. Może nie cała, bo odgłosy silników są mdłe i potrafią wysadzić w powietrze zawartość czaszki. Gdyby nie kilka rewelacyjnych kawałków, podczas gry należałoby wkładać sobie w uszy stopery. A tak wyciszyłem brzęczące silniki i rozkręciłem amplituner dając na całą redakcję Red Jumpsuit Aparatus, Bad Religion, Nickelback, czy My Chemical Romance. Ale OST to nie tylko kalifornijski punk-rock, bo znalazło się też miejsce na kilka tłustych, hip-hopowych beatów. Gdyby tak wszystko w tej grze trzymało poziom muzyki.

PLAYSTATION 2 I WII Gra ukazała się także na tych konsolach – niczym nie zaskakuje, ale można trochę pojeździć. Tylko po co?

OCENA 5.0/10

+ MASA POJAZDÓW, ZAWODÓW, EDYCJI, JEŻDŻENIA...
- ...KTÓRE JEST NIESATYSFAKCJONUJĄCE, NUDNE, NIJAKIE

IDEALNIE PRZECIĘTNY TWÓR DLA FANÓW OFF-ROAD

RENDEREK NA OBU Górnym i dolnym. Square nawet do deesowego Finala wcisnęło kilka ładnych filmików. Tańcząca Penelo, to może nie Yuna, ale też wygląda uroczo.

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

MILCZENIE FRAN Smutna wiadomość dla fanklubu Fran. Przy grze nie pracowali lektorzy, więc długoucha piękność ani razu nie odezwie się swoim hipnotycznym głosem. Z drugiej strony nie trzeba słuchać Vaana. A to już zaliczyć trzeba na plus.

FFXII W KIESZENI Kiedy akcja toczy się w Ivalice (tylko przez fragment gry) odwiedza się znane miejsca (jak Rabanastre, czy Dalmasca Estersand). Na tyle, na ile było to możliwe, skopiowano ich wygląd z oryginału. Podobnie wyglądają tekstury, zachowano styl i klimat miejscówek.

O MANGĘ ZA DUŻO Troszkę zmieniono design postaci i mają bardziej dziecinne twarze. Dopasowano ich wygląd do lekkiego charakteru gry.

TYTUŁ POWINIEN BRZMIEĆ: FINAL FANTASY XII RTS NDS...

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Nie jestem wielkim fanem Finali (wolno, nie?), więc kontynuacja „dwunastki", która tym razem ukazała się nie na PS2, jak poprzedniczka, a na handhelda Nintendo, niespecjalnie mnie podniecila. Tak, wiem, że ma mnóstwo wspólnych z pierwowzorem elementów, postaci, lokacji, summonów czy inszych, ale jest RTSem, co już wiecie, bo najpierw przeczytaliście lid do recenzji Miela. To dodatkowo obniżyło moje zainteresowanie, a spadło ono jeszcze bardziej, gdy doszło do walki i na tym niewielkim ekraniku musiałem ogarnąć chaos bitwy, w której może uczestniczyć kilkadziesiąt maleńkich postaci. Taktyka Armii Czerwonej (czyli urrra i do przodu), którą przyjąłem na początku, okazała się nieskuteczna. I dobrze. Ale źle, że wdrażanie bardziej przemyślanych jest tak trudne, bo nijak nie idzie wyłowić rysikiem postaci z tłumu, a i obserwowanie, czy nie zbliża się zgon jednego z bohaterów również nie jest łatwe. Ultrasi Finali mogą spróbować, mniej hardcore'owym miłośnikom monumentalnej serii Square odradzam.

Oczywiście Revenant Wings nie jest takim typowym pecetowym RTSem, jak Starcraft. Nie trzeba rozbudowywać bazy, ani wydobywać żadnego surowca. Jednak walki toczą się w czasie rzeczywistym i należy dbać o to, by w razie potrzeby uzupełniać brakujące „jednostki". Czyli wszystko w normie, Japończycy jak zwykle podeszli do tematu po swojemu. Udało im się stworzyć ciekawy system, choć nie bez wad.

Rozgrywka podzielona jest na dwa etapy – podróżowanie latającym statkiem oraz misje (walkę). Przed wyruszeniem w bój należy wybrać pięciu bohaterów mających pełnić funkcję liderów. Batalia kończy się, gdy stracą oni życie, ale, co ciekawe, nie oznacza to końca gry. Postacie dostają punkty doświadczenia, można spróbować swoich sił jeszcze raz albo wrócić na pokład statku i zastanowić się czy nie lepiej wymienić broń, dopakować bohaterów w jakieś innej walce i za jakiś czas powrócić do porzuconej misji. Fajne, przyjazne rozwiązanie.

Liderzy nie stają do walki sami. Towarzyszą im Espery. Tak w FFXII nazywane były Summony, a tutaj w ten sposób określa się każdego stwora, czy to małego Cactoida, czy potężnego Ifrita. Podzielono je na klasy, najsłabsze oznaczono rzymską jedynką, do trójek zaliczają się wszystkie Summony, a więc Ultima, Shiva i sporo innych. Co nie oznacza, że do walki da się wystawić drużynę składającą się z samych mocarzy.

→I MOI KUMPLE ESPERY

Przed misją można sobie przeciwników obejrzeć z każdej strony i wybadać ich słabe punkty. Jeśli nie przepadają za ogniem, to drużyna strzelająca fireballami wspierana przez Ifrita powinna ich z łatwością zmiażdżyć. Do walki można jednak wystawić tylko dwa rodzaje Esperów pierwszego stopnia, dwa rodzaje drugiego i tylko jednego z grupy najsilniejszych. Żeby powiększyć armię trzeba zajmować tak zwane Summoning Gate'y pozwalające przyzwać wsparcie, ewentualnie uzupełnić drużynę, gdy któremuś z pomocników zdarzy się stracić życie. Przywołane Espery należy przypisać do jednego z liderów. Będą za nim chodzić krok w krok, co jest istotne, gdy zdecydujecie się na działanie na kilku frontach. Żeby się nagle nie okazało, że z Vaanem łazi ośmiu osiłków, a biedna Penelo została sama przeciwko grupce przeciwników. Żeby szybko przełączyć się między liderami trzeba dotknąć stylusem symbolizującą ich ikonkę znajdującą się na górze ekranu, a następnie wcisnąć X. Gdy toczą się zacięte boje z dużymi grupami silnych przeciwników, trzeba bardzo często doglądać każdego z bohaterów wykazując się nie lada koordynacją ruchów. Zabawę utrudnia podział jednostek na wzór zabawy w papier, kamień, nożyce. Jeśli jakaś postać jest wojownikiem z łatwością rozniesie strzelca w pył, ale oberwie od jednostek latających. Te z kolei są bardzo podatne na strzały, więc trochę kombinować trzeba.

O powracających Gambitach i Quickeningach przeczytacie w ramce. System rozgrywki jest, jak widać bardzo rozbudowany. Tym bardziej boli, że gdy tylko przychodzi do trudniejszych walk ciężko się połapać, co się dzieje. W zamieszaniu często nawet się nie zauważa, kiedy pada jeden z bohaterów. Trzeba go czym prędzej ożywić, ale jak tu rzucić czar, skoro cel trzeba wskazać, a w tłumie kompletnie nic nie widać i ciężko powalonego odnaleźć? Na dodatek postacie nie mogą używać przedmiotów, więc jeśli zejdą ci, którzy potrafią leczyć i wskrzeszać, nagle może zrobić się bardzo nieprzyjemnie

→I LEADING MAN

Zabawy wystarcza na troszkę ponad dwadzieścia godzin. W tym czasie spotyka się starych znajomych, w tym Balthiera i Ashe (niestety, późno dołączają do drużyny i właściwie są niepotrzebni), albo bierze udział w subquestach, które zleca Tomaj. U niego można kupić nową broń, ale mija się to z celem, bo inna postać chętnie wykona z dostarczonego (zebranego w czasie misji) materiału miecze, laski, włócznie i inne łuki o wielkiej mocy.

Nie ukrywam, że mnie do gry przyciągnęła możliwość spotkania się ze starymi znajomymi. Powrót na stare śmieci okazał się bardzo przyjemny, chociaż potencjał rozbudowanego systemu rozgrywki rozmył się gdzieś w totalnym chaosie bitew. Mam też żal do Square Enix za fabułę. Wątek polityczny zastąpiono lekko podaną opowieścią o smutku, tęsknocie i miłości. Na dobre wyszło to tylko Vaanowi, który w końcu mógł zagrać główną rolę. Wygląda na to, że ktoś bardzo chciał upchnąć jak najwięcej znanych motywów, postaci, elementów systemu FFXII, a nie poświęcił wystarczająco dużo czasu, by całość doszlifować. Warto sprawdzić, ale cudów nie oczekujcie. ■■

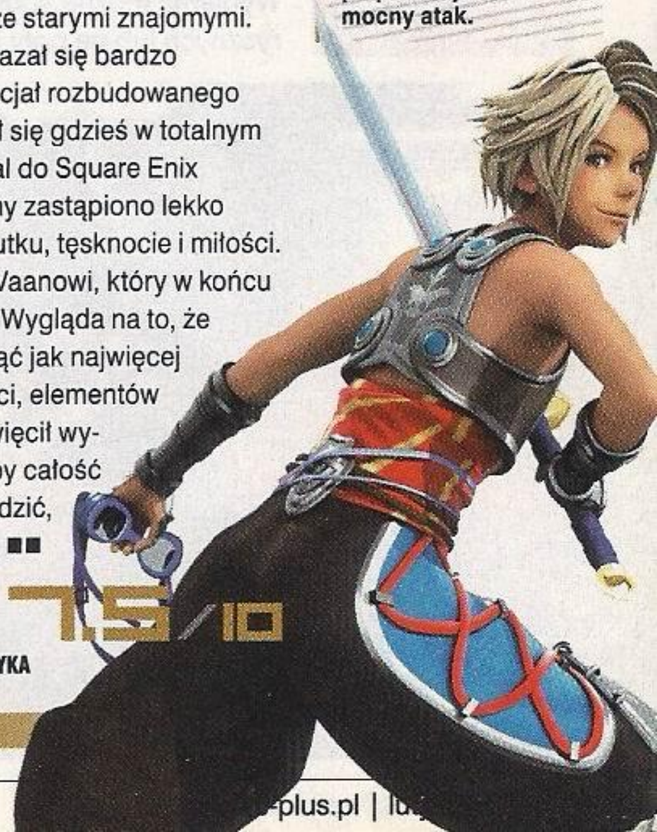
OCENA 7,5/10

+ SYSTEM BITEW, ŚWIETNA MUZYKA
- CHAOS W CZASIE WALK

FINAL FANTASYCRAFT?

Gambity i nie tylko

Przeciwnicy „dwunastki" twierdzą, że system Gambitów zrobił z niej samograja. Chodzi o to, że można było ustawić każdej postaci, jak ma się zachować w określonej sytuacji. Czy leczyć, kiedy to robić, kogo atakować, jakich czarów używać. W Revenant Wings też są Gambity, ale każdemu bohaterowi można ustawić tylko jednego, więc jest to drobna pomoc. Quickeningi również przeszły metamorfozę. Już nie są długimi, drużynowymi combosami, które można było przedłużać wciskając w odpowiednim czasie określony przycisk. Teraz to po prostu jeden mocny atak.



KENGO ZERO

CZASAMI TYTUŁ SUGERUJE JAKOŚĆ... A CO BY BYŁO, GDYBY KENGO UKAZAŁO SIĘ Z PODTYTUŁEM LEGEND OF THE 9?

txt: Marcellus

XBOX 360

- Wydawca: Majesco
- Producent: Genki
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nawet to, że Kengo Zero nie jest grą sprzedawaną w pełnej cenie, nie usprawiedliwia jakości wykonania. Nie robi tego również japoński klimat oraz fakt, że wciśnięto tu zarówno namiastkę slashera, jak i marny substytut bijatyki. Nie ratuje jej również dziewięciu największych rzeźników z historii i legend Kraju Kwitnącej Wiśni. Na nieszczęście potencjalnych klientów gra nieźle się maskuje – na pierwszy rzut oka wygląda na porządną produkcję. Grafika przyzwoita, leje się jucha, postacie samurajów i roninów mają niezły design. To, że system walki jest skandalicznie płytki i słaby wychodzi dopiero po kilku chwilach z nią spędzonych. Nie radzę więc sprawdzać jej w sklepie przed zakupem (o ile ją w jakimś znajdziecie), po prostu uwierzcie nam na słowo – Kengo Zero to crap owinięty w całkiem ładne opakowanie. 2/10

Nic by się nie zmieniło, oczywiście. Kengo nadal byłoby grą słabą w porywach do przeciętnej. Do dziś pamiętam, jak dekadę temu zagrywałem się w obie części Bushido Blade na PS one, bodajże pierwszej nawalanki, w której nie chodziło o sprowadzenie paska przeciwnika do zera. Tamta gra była bowiem czymś w rodzaju symulatora szermierza, pojedynki nierzadko kończyły się już po jednym śmiertelnym ciosie. I to było fajne, gra wymagała opanowania, rozwagi i podejmowania błyskawicznych decyzji, a niemal każdy błąd karany był śmiercią samuraja. Była jednak dość brzydka. Niemal zupełnie odwrotnie jest w przypadku **Kengo Zero**, dalekiego i niezbyt udanego potomka Bushido Blade.

→I BYWA ŁADNIE, CHOĆ NIESKŁADNIE

Kengo może uchodzić za całkiem niebrzydką grę, choć bardziej ze względu na wrażenia estetyczne, niż technologiczną perfekcję wykonania. Kolorystyka jest ciepła i cieszy oko, postacie duże i nawet niebrzydko animowane, nic się nie tnie (oprócz samurajów). Nie ma tu jednak żadnych zaawansowanych sztuczek, oświetlenie jest przeciętne, cieniowanie również, o nieco bardziej zaawansowanych efektach w stylu choćby bump mappingu developerzy nie słyszeli. Design Kengo ma swój klimat, lekko zalatujący automatami lub też Dreamcastem.

Dźwiękowcy się nie napracowali, standardowe japońskie melodyjki plus odgłosy walki wyciągnięte z Bushido Blade (jak choćby charakterystyczne szuranie stóp po podłożu) nie pozwalają z uznaniem pochylić głowy przed ich dokonaniami.

Kengo Zero jest w założeniach jednocześnie slasherem i bijatyką. Główny tryb polega na łażeniu wybraną postacią po niezbyt interesujących, choć klimatycznych, bardzo japońskich poziomach i siekanie każdego wroga, który się nawinie.

→I MUSASHI TU BYŁ!

Wybierać można spośród dziewięciu historycznych lub na poły legendarnych japońskich herosów, wśród których prym wiedzie sam Musashi Miyamoto, a tuż za nim uplasowali się Jubei Yagyu oraz Ito Ittosai. Każdy ma do przejścia własnego questa, podczas którego spotyka się w walce z pozostałymi ośmioma, a pomiędzy wielkimi pojedynkami wyrzyna masę mięsa armatniego (czy też raczej – katanowego). Na razie brzmi spoko, nie? Jest szesnastowieczna Japonia, są słynni wojownicy, krew się leje strumieniami, wygląda to wszystko całkiem nieźle... Ale to tylko pozory.

Kengo Zero nie ma już nic wspólnego z pradawnym Bushido Blade – teraz każdy z wojowników ma swój pasek energii, co zbliżyło niegdysiejszy symulator do normalnej mordobitki, których na nextgenowym rynku może nie ma zbyt wiele, bo ich okres świetności zdaje się mijać, ale wszystkie są o kilka klas lepsze. Jeżeli macie ochotę na machanie mieczami, to lepiej poczekajcie na nowego Soulcalibura, gdzie system walki będzie dopracowany i przyjazny graczowi.

W Kengo oczywiście nie jest, a na dokładkę gra w żadne sposób nie wyjaśnia, jak należy walczyć, co do czego służy i jak osiągnąć jakiś konkretny efekt. Pozostaje samodzielne eksperymentowanie i żmudne dochodzenie co do czego służy, na które pewnie bardzo niewielu graczy będzie miało ochotę lub granie na tak zwaną pałę. A nuż coś z mashowania wyniknie.

Najczęściej jednak nie wynika, bo mimo wszystko chce się próbować walczyć, a tu okazuje się, że najlepszą taktyką jest najprostsza – podejść blisko i siekać. Przeciwnicy w takiej sytuacji kompletnie głupieją i dają się kroić na plasterki. Poza tym walki są powolne, a postacie ruszają się topornie i ociężale. Nie tak sobie wyobrażałem starcia najlepszych japońskich szermierzy. Tyle dobrego, że nie ma tu żadnych wydumanych specjałów i zionących ogniem wrogów. Choć z drugiej strony – nie zaszkodziliby raczej, skoro gra i tak nie jest już symulatorem walki na miecze.

→I NIE WYCIĄGAJ MIECZA...

Jeżeli nie masz zamiaru go użyć. Parafrazując – nie wykładaj kasy na grę, w która nie będziesz grać. Jeszcze raz – niezła grafika, słaby dźwięk, toporne sterowanie, nudne walki. Japoński klimat nie uratuje tej gry nawet w oczach najbardziej zapalonych fanów Musashiego, lepiej poczytać sobie „Vagabonda" albo „Księgę Pięciu Kręgów". Przynajmniej będzie z tego trochę przyjemności, a kto wie, może i nawet jakaś nauka. ■■

OCENA 3.9/10

➕ HMM... NIENAJGORSZA GRAFIKA I JAPOŃSKI KLIMAT
➖ DREWNIANY SYSTEM WALKI POŁOŻYŁBY KAŻDĄ BIJATYKĘ

LEPIEJ WALNĄĆ SIĘ BOKENEM W ŁEB

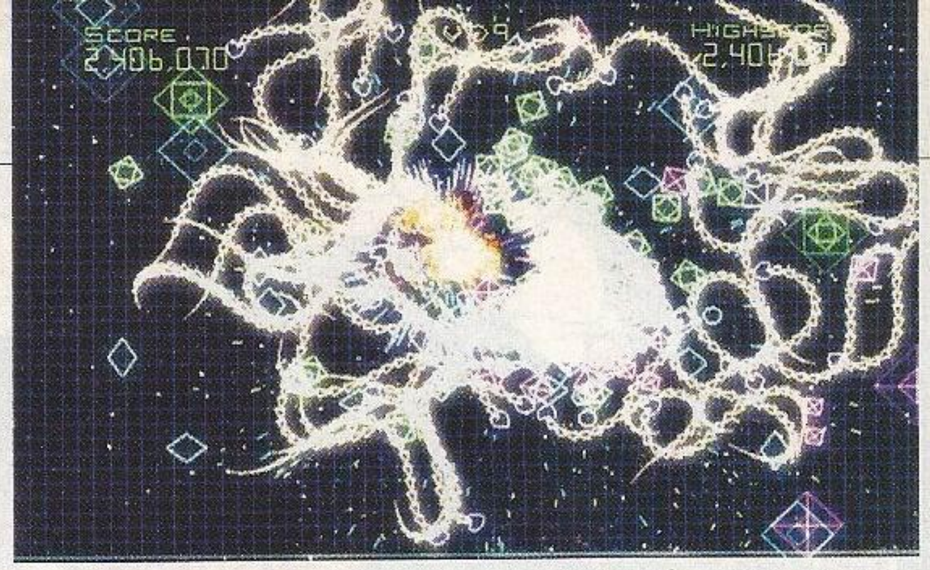
LEGENDARNA DZIEWIĄTKA W Stanach Kengo Zero ukazało się pod tytułem Kengo: Legend of the 9, ale nie zauważyłem, żeby miało to jakikolwiek wpływ na wysokość ocen. Dlatego europejski tytuł jest lepszy, pełniej oddaje jakoś gry. Dziewiątkę w tamtym tytule usprawiedliwa liczba dostępnych wojowników.

PANOWIE W KAPELUSZACH Nieodłącznym atrybutem samuraja, który chce uchodzić za niepokonanego twardziela i tajemniczego mistrza miecza, jest oczywiście słomkowy kapelusza przesłaniający pół twarzy. Po spotkaniu z Musashim rzeczywiście jest to pół twarzy.

Musashi Miyamoto

Musashi Miyamoto jest narodowym bohaterem Japonii, takim ichnim Zawiszą Czarnym. Podobno Musashi wyróżniał się wśród swych rodaków wzrostem i siłą, co zrodziło domysły, że mógł mieć mongolskie pochodzenie (jak wielu obecnych mistrzów sumo). Ogromna siła i szybkość czyniła go groźnym nawet wtedy, gdy uzbrojony był w drewniany boken zamiast katany – kilku jego przeciwników zginęło z roztrzaskaną czaszką lub zostało zwyczajnie zatłuczonych kijem. Ciężko według europejskich standardów uznać go jednak za honorowego – przynajmniej kilka walk rozstrzygnął atakując z zaskoczenia. Według źródeł stoczył ponad sześćdziesiąt pojedynków (pierwszy w wieku 13 lat) i nigdy nie został pokonany.

ZASIEKAĆ KAMERZYSTĘ! Kengo Zero pełne jest wad, kamera jest jedną z większych. Notorycznie przeszkadza w pojedynkach pokazując nie to, co trzeba, a w trybie slasherowym zachowuje się jeszcze gorzej. Dramat w dziewięciu aktach.



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Sierra
- Producent: Kuju Ent.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Spośród dwóch gier na konsole Nintendo z „Wars" w tytule radzę wybrać Advance Wars na DS. Owszem, Geometry Wars jest całkiem fajne i naprawdę trudne, a sterowanie nunchukiem się sprawdza, to jednak jest to gra na poziomie PSN/XBLA. Z jednej strony cieszę się, że konsola Nintendo daje szansę ambitnym tytułom, które na pozostałych next-genach nie miałyby szansy zaistnieć w takiej formie. Z drugiej – ciężko mnie przekonać, że śpiewanie sobie prawie dwóch stówek za nisko-budżetowy produkt jest usprawiedliwione. 6/10

GEOMETRY WARS GALAXIES

KOLEJNE OGNIWO EWOLUCJI

Geometry Wars narodziło się jako mini-gierka w Project Gotham Racing 2, ale zdobyło taką popularność, że potem zostało wydane jako tytuł do ściągnięcia z Xbox Live Arcade. Za całe pięć dolców. W najprostszych słowach jest to strzelanina 2D oparta na geometrycznych bryłach. Sześciokąt udający statek strzela kropkami do kwadratów, trójkątów, rombów i innych kolorowych wynalazków, manewrując jednocześnie między nimi na zamkniętej arenie. Jak takie coś zdołało zdobyć sobie grupkę fanów? Otóż głównie poprzez wyśrubowany poziom trudności dla ludzi z naprawdę zręcznymi palcami oraz totalny chaos królujący w czasie zabawy.

Jasne, wersja na Wii jest nie tylko bogatsza, ale i ładniejsza od pierwowzorów, ale to wciąż są kreski i kropki. Daję głowę, że większość graczy nie będzie w stanie przejść nad tym do porządku dziennego. Do tego prostackie menu też tak jakoś kłuje w oczy. Ale to, co się w nim znajduje, robi już o wiele lepsze wrażenie. Na czoło wysuwa się tryb dla jednego gracza, gdzie czekają sześćdziesiąt cztery plansze wypełnione akcją – na każdej celem jest zdobycie odpowiedniej liczby punktów. Nowy system mnożników punktów oraz zbieranie waluty dodaje rozgrywce nieco głębi. Za kasę odblokowuje się kolejne misje, a także kupuje ulepszenia do stateczku – co więcej, zdobywają one także punkty doświadczenia. Dzięki temu do rozgrywki wdziera się odrobina strategii, co wydłuża i uprzyjemnia zabawę: czasem trzeba powtórzyć którąś z misji, by nabić portfel i doświadczenie.

Muszę wspomnieć o naprawdę dobrym sterowaniu. Wprawdzie gra obsługuje Classic Controller, wyposażony w dwa analogi, pod które GW zaprojektowano, ale większość z nas nie posiada tego cacka. Nic nie szkodzi, bo obsługa przy pomocy gruchy i pilota okazuje się naprawdę intuicyjna. Byłem pod wrażeniem.

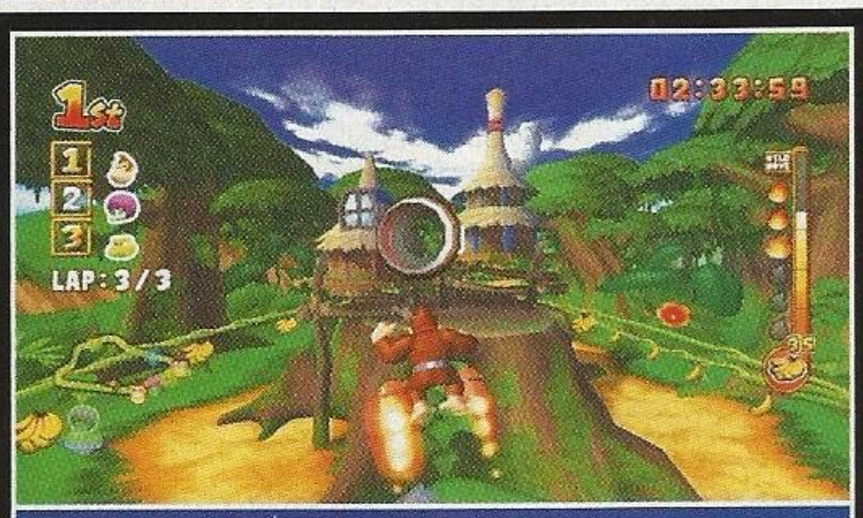
Skoro Galaxies to pozycja dla hc-graczy, którzy uwielbiają śrubować swoje rekordy, nie mogło zabraknąć rankingów. I to także, a raczej przede wszystkim, tych online! Niby nic wielkiego, ale w tego typu pozycji ma wielkie znaczenie. Równie miła jest obecność trybu dla dwóch graczy czy oryginalnego Geometry Wars na płytce. Można nawet go przegrać przez Wi-Fi na NDS i cieszyć się rozpierduchą poza domem.

Problem z GW:G jest taki, że dziewięć osób na dziesięć nie znajdzie w niej nic ciekawego; pewnie tylko spojrzy na oprawę i zrezygnuje. Za to ten jeden gość wprost zakocha się i spędzi z tym tytułem jedne z najpiękniejszych chwil swojego życia. Ja widzę siebie gdzieś po środku. Do ściągnięcia z WiiShop za cztery dyszki byłoby akurat. A tak to skuszą się chyba tylko gracze naprawdę głodni wyzwań. ■■

OCENA 6.5/10

+ CHOLERNIE TRUDNA, UZALEŻNIAJĄCA MASAKRA...
■ ...Z UDZIAŁEM KRESEK, KWADRATÓW I KROPEK.

WII I HARDCORE? A JEDNAK!



SONIC RIDERS CZY MAŁPA? Finalny produkt nie obsługuje Bongosów podpinanych do portów w Wii i nie prezentuje absolutnie niczego interesującego.

PROCEDER Niech Nintendo lepiej sypnie kasą i da nam sequel Donkey Kong 64, zamiast podrzucać takie średniaki.

DONKEY KONG JET RACE

NAJGORSZA GRA Z OSŁEM KONGIEM?

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Paon
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nigdy nie wkręciłem się w, za przeproszeniem, walenie bongosów, ale rozumiem głęboki ból Kaxiego – w Jet Race nie da się grać bez bębenków, a machanie wiilotem i gruszką wcale sytuacji nie ratuje. A poza tym gra i tak jest mierna. 4/10

Oryginalny pomysł był genialny: po dwóch grach muzycznych i platformówce na Bongosy (kontroler do Cube'a w kształcie bębnów), zaserwować graczom wyścigi w popularnym uniwersum. Wymyślono nawet całkiem ciekawy pomysł sterowania. Niestety Kostce zdarzyło się zejść przedwcześnie z tego łez padołu, a Jet Race wraz z Super Paper Mario zostało przesunięte na nową konsolę Nintendo. I o ile w przypadku tej drugiej pozycji nie zrobiło to większej różnicy, tak wszyscy miłośnicy bębnienia powinni przekląć dzień, w którym podjęto taką decyzję.

Kontrolę nad postacią rozwiązano dość sprytnie. Otóż najpierw trzeba nabić odpowiednią prędkość, a gdy już zostanie ona osiągnięta, małpiszon sam popyla do przodu, a gracz może zająć się ciekawszymi zajęciami. Wlicza się w to oczywiście skręcanie (uderzanie w prawy/lewy „bęben"), skakanie (oba jednocześnie), czy korzystanie z power-upów lub turbo. Problem w tym, że bongosy zostały zastąpione przez gruszkę i wiilota, którymi trzeba machać tak, jakby się uderzało w bęben. Niby to samo, ale jednak nie do końca, bo i przyjemność nie ta, a i precyzja mniejsza. Jeden nieuważny ruch i postać zamiast skręcić podskoczy, co może skończyć się wpadnięciem na jakąś pułapkę i utratę pozycji w stawce. Nikt chyba tego nie lubi. Ale to i tak nie jest najgorszy aspekt Jet Race. O wiele bardziej boli ogólny brak prędkości. Często na trasie zdarzają się momenty, kiedy nie trzeba wciskać absolutnie niczego. Wtedy widać, jak bardzo pozbawiona skoków adrenaliny jest rozgrywka.

→I PROSTA GRA DLA PROSTYCH LUDZI?

Skoro mechanizm zabawy nie porywa, to może chociaż trasy zaprojektowano z polotem? Nie bardzo. Wprawdzie muszę przyznać, że żywe kolory i kilka prostych, acz przyjemnych efektów, podwyższa nieco moją ocenę Jet Race, ale już proste tekstury, kanciaste obiekty i ogólna pustka ciągną ją w dół. Poza tym na planszach nie dzieje się zbyt wiele. Po dwóch okrążeniach wiadomo o nich praktycznie wszystko. Pod tym względem Sonic Riders recenzowane w tym numerze jest prawdziwym gigantem. Również opcje rozgrywki nie powalają. Jest sześciu bohaterów i trzy poziomy trudności, ale nie wiem, kto by chciał przechodzić je drugi raz. Start w kilku wyścigach pod rząd jest wystarczająco męczący i nużący. Ulgi nie przynoszą nawet misje, ponieważ są do bólu typowe: pozbieraj ileś tam bananów, zniszcz wszystkie beczki. Zieeew!

Gdyby Donkey Kong Jet Race wyszło na GCN, byłbym jego gorącym zwolennikiem. Jednak jako pełnopłatny produkt wykorzystujący standardowy kontroler konsoli po prostu nie bardzo ma rację bytu. Może jako multiplayerowa rozrywka dla najmłodszych, tak na upartego. ■■

OCENA 4.5/10

+ BO JA WIEM, KOLORY?
■ TO GRA NA GCN I BONGOSY. NIE NA WII

ODDAWAĆ BONGOSY!

CONTRA IV

CZYSTY HARDCORE

txt: DANTE

NDS

- Wydawca: Konami
- Producent: WayForward
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: luty
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Uhhh.... Uważam, że z moim skillem i manualem w strzelaninach 2D jest całkiem nieźle – jestem ich zadeklarowanym wyznawcą po dziś dzień – ale nowa Contra nauczyła mnie trochę pokory. Bardzo trudna i wymagająca, ale też cholernie satysfakcjonująca zabawa. A do tego śliczna, bo dwuwymiarowe sprite'y zawsze będą śliczne! 7/10

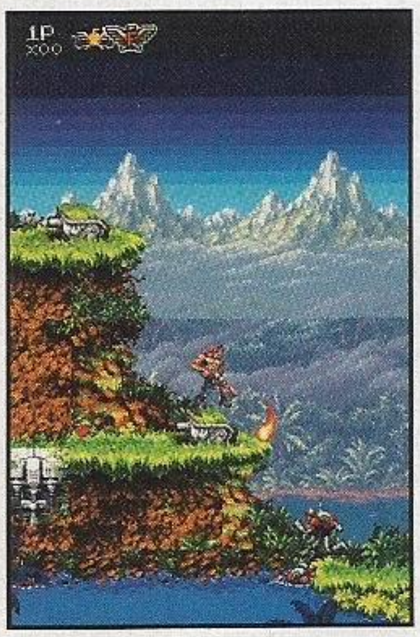
Dwudziestolecie Contry to doskonały powód do wydania kolejnej części. Dwa lata po wojnie z kosmitami Ziemię najeżdża gigantyczna Czarna Żmija z kosmosu... Dobra, wszyscy wiemy, że nie o fabułę w tej grze chodzi. Ani nie o tryb muzeum, w którym można poznać historię serii. Liczy się tylko akcja, ale ostrzegam, najlepiej grać z kimś w kooperacji, bo samotnika poziom trudności może doprowadzić do załamania nerwowego. To prawdziwe oldschoolowe wyzwanie, którego próżno szukać we współczesnych grach. Poziomy są pełne przeciwników, bohater jest zewsząd ostrzeliwany, nie ma chwili wytchnienia. Nie zabrakło subbossów oraz bossów wielkich na dwa ekrany, obowiązkowo morfujących w kolejne formy. Jak zwykle pokonanie ich wymaga nauczenia się schematu ataków oraz znalezienia słabych punktów. Rozgrywka toczy się na dwóch ekranach, co dodatkowo utrudnia sprawę, bo trzeba uważać, żeby nie być trafiony pociskiem lecącym z góry. Do podróży między ekranami służy lina zaczepiająca się o niektóre powierzchnie.

Jest tak koszmarnie trudno, że bez doświadczenia w strzelaninach 2D godzinę zajmie Wam pokonanie pierwszej planszy na normalu (!). Postępy nie są zapisywane, utrata jednego życia wiąże się z powrotem do checkpointu (jeden na planszy), po stracie wszystkich i wybraniu kontynuacji trzeba zaczynać poziom od samego początku. Chyba nie trzeba dodawać, co się stanie po wykorzystaniu wszystkich kontynuacji?

Twórcy gry nie kryją zamiłowania do znęcania się nad graczami, po wybraniu harda pojawia się napis: „Myślisz, że jesteś mistrzem gier 2D? Już nie jesteś". Dla zachęty przewidziano tryb easy, który oferuje większą liczbę żyć, kontynuacji oraz silniejsze bronie. Problem w tym, że w całości grę da się przejść tylko na wyższych poziomach trudności. Warto jednak poćwiczyć, nauczyć się rozmieszczenia przeciwników i odblokować tryb Challenge. Znajdują się w nim krótkie zadania, jak przejście fragmentu planszy bez możliwości strzelania.

W parze z oldschoolowym systemem gry idzie staroszkolna oprawa. Ładna i pełna detali grafika 2D oraz muzyka w starym stylu pozwolą wrócić doświadczonym graczom do lat młodości. Wrażenia nie psują z rzadka występujące trójwymiarowe elementy, jak niektóre części bossów, czy ściany w poziomach, gdy bohaterowie idą „w głąb" ekranu.

Contrą powinni zainteresować się fani serii, ale zadowoleni z zakupu będą również gracze lubiący prawdziwe wyzwania. ■■



OCENA **7.5/10**

➕ AKCJA NON STOP, POWRÓT DO KORZENI, MEGATRUDNA (JAK KTOŚ LUBI)
➖ TROCHĘ ARCHAICZNA I ARCYTRUDNA (JAK KTOŚ LUBI)

PALCOŁAMACZ JAKICH MAŁO

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY TRIALS & TRIBULATIONS

GODNE ZWIEŃCZENIE TRYLOGII PHOENIXA

txt: DANTE

NDS

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: marzec
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Jestem wielkim fanem Phoenixa od pierwszej części jego przygód na sali sądowej. Pięć spraw to kilkanaście godzin zabawy w dobrze znanym fanom serii klimacie na sali sądowej; nie zabraknie przewrotów, zdrad, wkrętek, skrętek i przekrętów. Szkoda jedynie, że nie ma tu specjalnie niczego nowego – Capcom mógłby bardziej się postarać. 7/10

Przygoda zaczyna się od retrospekcji. Gracze wcielają się w mentorkę bohatera, panią adwokat Mię Fey, podczas jej drugiej sprawy sądowej. W ławie oskarżonych siedzi... nastoletni Phoenix, oskarżony o morderstwo kolegi, który obraził jego dziewczynę, Dalhię Hawthorne. Bohater nie wie, że pod maską delikatności jego ukochana skrywa mroczną naturę, co w efekcie doprowadzi do wielu tragicznych wydarzeń...

Następne procesy toczą się już po wydarzeniach z poprzednich części, a Capcom wciąż ma pomysły na ciekawych bohaterów. Każda z nowych postaci jest bardzo charakterystyczna i wyjątkowa. Kolejne rozprawy sądowe rzucają nowe światło na fabułę. Początkowo lekka i zabawna, z czasem staje się bardziej poważna. Jak przystało na tekstową przygodówkę, zabawa polega głównie na czytaniu bardzo dobrze napisanych i zawierających sporą dawkę humoru dialogów. Detektyw Gumshoe, opowiadający o marnej pensji, z której nie może kupić nawet zupek instant, doprowadził mnie do łez. Jest też sporo nawiązań do popkultury, w tym słynne „This is SPARTA!" z „300".

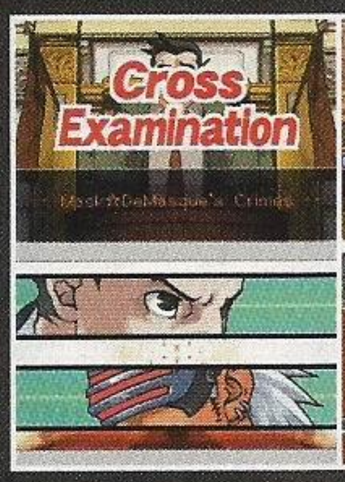
Przed rozprawą gracz odwiedza różne miejsca, rozmawia z ludźmi, szuka dowodów niewinności klienta. Na sali sądowej Phoenix staje naprzeciw prokuratora i poprzez przesłuchiwanie świadków stara się ustalić przebieg wydarzeń mających miejsce podczas morderstwa. Kluczem do sukcesu jest wskazywanie nieścisłości w zeznaniach, co zmusza gracza do analizowania, kojarzenia faktów i logicznego myślenia. Przedstawiając dowody rzeczowe przeczące słowom świadka, wykazuje się, kiedy mija się on z prawdą. Jednak każdy kolejny błąd to spory krok do przegranej. Niestety, gra jest liniowa i jest tylko jeden sposób na popchnięcie procesu do przodu. Czasami jest trochę nielogiczny, więc prezentując dowody trzeba liczyć na odrobinę szczęścia.

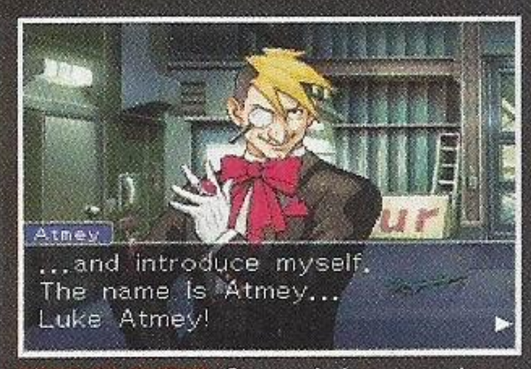
Gra jest godnym zwieńczeniem serii. Gorsza od pierwszej części, ale dzięki dramatycznej i emocjonującej fabule wypada lepiej od drugiej. Miłośnicy Phoenixa mogą brać ją w ciemno. ■■

OCENA **7.9/10**

➕ FABUŁA, DIALOGI, ZMUSZA DO MYŚLENIA
➖ NIE ZAWSZE LOGICZNE POSTĘPOWANIE DAJE ZAMIERZONY EFEKT, LINIOWA DO BÓLU

A TERAZ CZEKAMY NA APOLLO





CZAS NA RUCHY Gra wygląda przez cały czas tak samo – zmieniają się tylko artworki, przedmioty i postacie. Czas na wprowadzenie zmian...

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

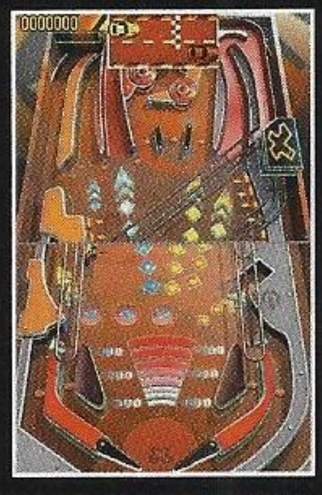
GODZILLA UNLEASHED DOUBLE SMASHED

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Atari ■ Ocena: 2/10

Idzie Godzilla przez miasto (w prawo) i strzela do wszystkiego, co się rusza. Tak w skrócie można opisać tę grę. Brakuje tylko jednej informacji – Godzillą, ani żadnym innym nielatającym potworem (bo jest kilka do wyboru) nie wolno grać, bo po dwóch minutach zbierają takie baty (wyłapują na klatę bomby, rakiety), że padają na pysk i nie wstają. Latające potwory mogą przykleić się do górnej krawędzi ekranu, gdzie są nietykalne, i tak dolatują do bossa. Crap. ■■ [miel]

POWERSHOT PINBALL CONTRUCTOR

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Oxygen Interactive ■ Ocena: 3/10



Macie pomysł na grę. Znaleźliście lukę na rynku, wiecie, że czegoś takiego jeszcze nie było. Skupiacie się na promowaniu gry właśnie poprzez zachwalanie tego elementu. W końcu Wasz produkt trafia do sklepów i okazuje się, że, owszem, pomysł może był ciekawy, ale na wykonanie lepiej spuścić zasłonę milczenia. Tworzenie stołów do pinballa? Czemu nie? Sklejanie ich z kilku tel i pięciu elementów? Dziękuję, postoję. Lepiej tego crapa nie kupować. ■■ [mielu]

ATARI CLASSICS EVOLVED

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Atari ■ Ocena: 5/10

Myślcie o tym, jako odpowiedniku Geometry Wars Evolved. Klasyki Atari, jak Centipede, czy Asteroids, poddano liftingowi, dodano nowe dźwięki, podkręcono muzykę. Ale Geometry Wars to niestety nie jest. Graficznego szoku nie ma, części gier zmiana grafiki nie wyszła na dobre, bo teraz znacznie mniej widać, bajeranckie efekty nie pozwalają się skupić na rozgrywce. Jak chcecie sprawdzić klasyki w wersji oryginalnej i podkręconej, to śmiało atakujcie, ale nic szczególnie interesującego tu nie ma. Od biedy można sprawdzić. [miel]. ■■

KOLEKCJA KLASYKI

GRY VIDEO I KONSOLE 新プラス neo PLUS

POLECA SERIĘ KOLEKCJA KLASYKI PLAYSTATION®2

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

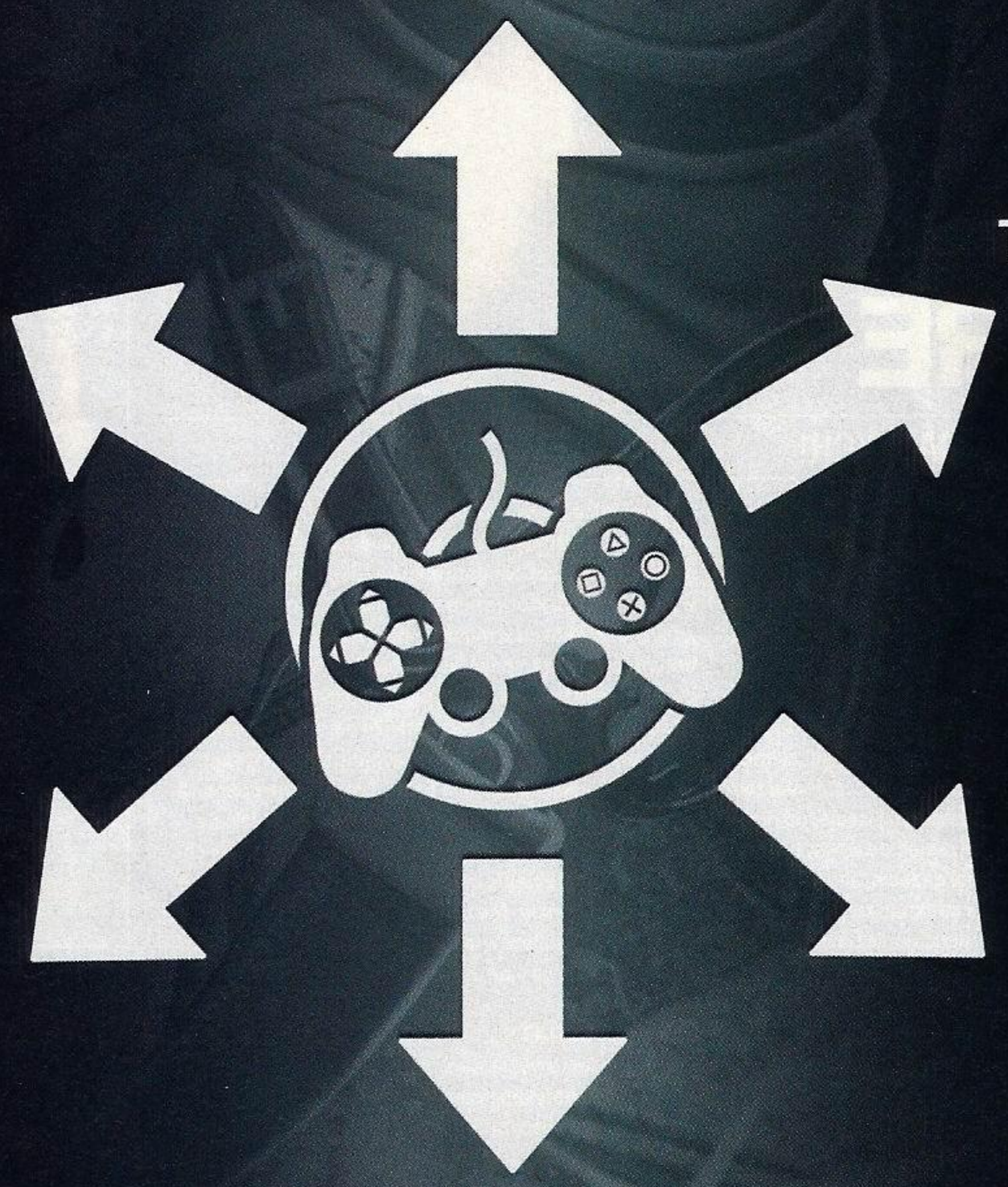
radio eska

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ 17 SUPER GIER W KOLEKCJI!

EKSKLUZYWNE PRZEZROCZYSTE ETUI!

TYLKO **69,90 PLN** ZA KAŻDY TYTUŁ!



PUNKTY DO **KOMPANII GRACZY!**

POLSKIE OPAKOWANIE I INSTRUKCJE!

WYŁĄCZNIE **NAJLEPSZE GRY** NA TWOJĄ KONSOLĘ!

Sprawdź wszystkie gry na **www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2**

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! STREFA NISKICH CEN 69,90 PLN

PlayStation®2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
„ ”, „PlayStation”, is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Neon

Idzie luty, włóż ciepłe buty, jak głosi przysłowie ludowe. W Neonie dzieje się wiele – choćby HELP do Mass Effect, a także podwójne wydanie Combat Evo, poradnik do PESA 2008 i mnóstwo felietonów oraz ciekawostek. Jak zawsze czekamy na Wasze teksty. Chcecie zabłysnąć – piszcie! [neon@neo-plus.pl]

COOL STUFF

Nazbierało się nam sporo w redakcji przeróżnych padów i gadżetów. Natrafiłem też na potężną kierownicę i dwie klawierki. Po bliższym zapoznaniu się z tym całym towarem, postanowiłem podzielić się z Wami przenikliwymi spostrzeżeniami. I mam nadzieję robić to częściej. [qsh]

MICROSOFT CHATPAD

Dorzucanie do każdego Xboxa headsetu to genialny pomysł, jakkolwiek tandetnie wykonanym kawałkiem plastiku by on nie był. Dzięki takiemu zabiegowi z łatwością można choćby posłuchać wywodów amerykańskich nastolatków na temat czyichś rodziców, a czasami własnych. Zapowiadając chatpad Microsoft ukłonił się w kierunku użytkowników MSN Messenger, którzy teraz nie są skazani na pisanie wiadomości z pada albo klawiatury USB. Lekkie i estetycznie wykonane urządzenie sprzedawane jest w komplecie z zestawem słuchawkowym wyposażonym w zwykłą, 2,5 mm wtyczkę. Nie da rady podłączyć do niego klasycznego headseta od X360, ale za to działają takie zwykłe, telefoniczne, sprzedawane w salonach GSM za kilka złotych. Przyciski na klawiaturce działają ze słyszalnym kliknięciem, są dość duże i dobrze oznaczone, a do tego podświetlane. Znalazły się przyciski skrótów do listy przyjaciół, jest zatwierdzenie i poruszanie po menu konsoli. Jest to ciekawy dodatek, jednak razem z nim nielekki już sam w sobie joypad robi się naprawę ciężarkiem. Zawarte w instrukcji obsługi ostrzeżenie głosi: „kompatybilne wyłącznie z padami wyprodukowanymi przez Microsoft". Posiadacze nieoficjalnego kontrolera nie podepną chatpada. ■

Chłodność: 4/5 | www.xbox.pl | Cena: ok. 100 zł
\+ Wysoka jakość materiałów, łatwy montaż, solidne wykonanie
– W dobie wiadomości głosowych – wątpliwa przydatność

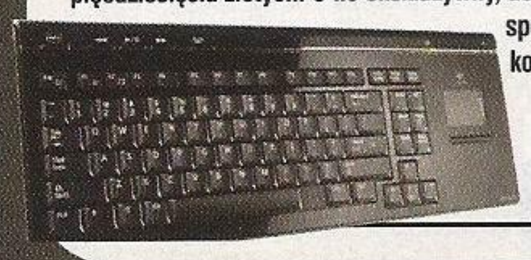
LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER PS3

Po ujrzeniu tego kontrolera byłem w niemałym szoku. Od spodu na nietypowych kształtów obudowie znajduje się kratka, a pod nią… wiatraczek! Chwytając pada oburącz, dłońmi przykrywa się w sumie sześć wylotów powietrza. Zastosowanie takiej konstrukcji kończy dramat osób, którym ręce zlewa pot już po kilku chwilach grania. Ja sam na tę przypadłość nie cierpię, ale potrafię docenić odważny pomysł i sposób, w jaki został on wprowadzony w życie. Chyba jedynym padem, który jest większy niż Chillstream jest „balon" od pierwszego Xboxa. Całe szczęście jego waga jest zaskakująco niewielka, a praca wiatraczka nie wywołuje nadmiernych drgań konstrukcji. Nawiew można wyłączyć, ustawić na słaby lub mocny. Jest też tryb uśpienia – włącza się po 90 sekundach bezczynności. Jedna uwaga prosto od Miela. Po dwóch godzinach zabawy w dłonie robi się po prostu zimno! Uważajcie zatem z tym bajerem, żeby nie dostać reumatyzmu. Ewentualnie grajcie w rękawiczkach. W ramach ciekawostki: pad działa z PC, a z tej linii pojawiły się też kontrolery do PS2. Wieją tak samo. ■

Chłodność: 4/5 | www.logitech.pl | Cena: ok. 100 zł
\+ Oryginalny i bardzo ciekawy pomysł, wykonanie
– Spore gabaryty, głośność pracy

LOGITECH CORDLESS MEDIABOARD / MB PRO

Wbrew pozorom, klawiatura do PlayStation 3 to bardzo dobry pomysł. Po obcowaniu z dwiema propozycjami od renomowanej firmy Logitech, jestem jednak nieco zawiedziony. Za cenę dobijającą lub przewyższającą dwieście złotych producent proponuje w zasadzie… nic specjalnego. Tańsza wersja jest dosłownie zwykłą klawierką działającą w technologii 2,4 GHz, która pozwala na dziesięciometrowy zasięg. Niewielki kluczyk (nadajnik-odbiornik) zajmuje port USB, a konsola od ręki sprzęt rozpoznaje. I już.
Wersja Pro działa w standardzie Bluetooth, a ponadto wygląda naprawdę ślicznie. Położona obok konsoli zupełnie nie odstaje jakością wykonania od sprzętu z najwyższej przecież półki. Poza standardowymi przyciskami, ma też skróty multimedialne.
Klawiatury zasilane są bateriami paluszkowymi AA, obie mają wbudowany touchpad, czyli niby-myszkę. Ich klawisze działają sprawnie, mają dość głęboki uskok, są bezszelestne. Ale wiecie co? Ja do swojej PS3 mam klawiaturę na kablu za trzy dychy, a na aukcjach internetowych można znaleźć bezprzewodowe poniżej pięćdziesięciu złotych. O ile ekskluzywny, dostosowany do fortepianowej czerni PS3 wygląd wersji Pro w jakiś sposób usprawiedliwia wysoką cenę, tak wersja nie-Pro powinna kosztować co najmniej połowę mniej. ■



Chłodność: 2/5 | www.logitech.pl | Cena: 190 zł / 219 zł
\+ Bezprzewodowy interfejs, łatwe podłączenie, solidne wykonanie
– Zbyt wygórowana cena

LOGITECH G25 RACING WHEEL

Jestem totalnie zdruzgotany po testach tego sprzętu. Sam moment wypakowania go z kartonu jest znamienity. Potężne, zbrojone elementy wykonane z dbałością o najmniejsze detale nie pozostawiają złudzeń – oto jest królowa kierownic. G25 firmy Logitech to zestaw trzech elementów, z których każdy jest na swój sposób rewolucyjny. Pedały są trzy: gaz, hamulec i sprzęgło(!). Spoczywają na ciężkim podeście, na którym spokojnie zmieściły się moje stopy (rozmiar 47). Dotychczas miałem z tym problem równie duży, jak z przesuwającymi się pod stopami pedałami z innych produktów. Teraz to już historia. Widać jak na dłoni, że pedały są nie do zajechania. Może to ja, a może faktycznie gaz i hamulec są za blisko siebie. Ale to szczegół.

Drugą częścią zestawu jest skrzynia biegów. Ale nie taka zwyczajna, z biedną gałką działającą do góry i na dół. Mowa o w pełni funkcjonalnej przekładni, chodzącej w układzie H znanym z każdej pospolitej osobówki. Powyżej dźwigni znajduje się pokrętło przestawiające manipulator na klasyczną zmianę biegów (góra-dół). Ponad nim projektanci wrzucili wszystkie przyciski standardowego joypada i krzyżak. Obsługa menu gry stała się przez to znacznie bardziej wygodna. Co ciekawe, znikły wszelkie symbole określające przyciski. Sprzęt działa z PS2, PS3 i PC, ale nie każdy tytuł w pełni go wykorzysta. O tym za chwilkę.

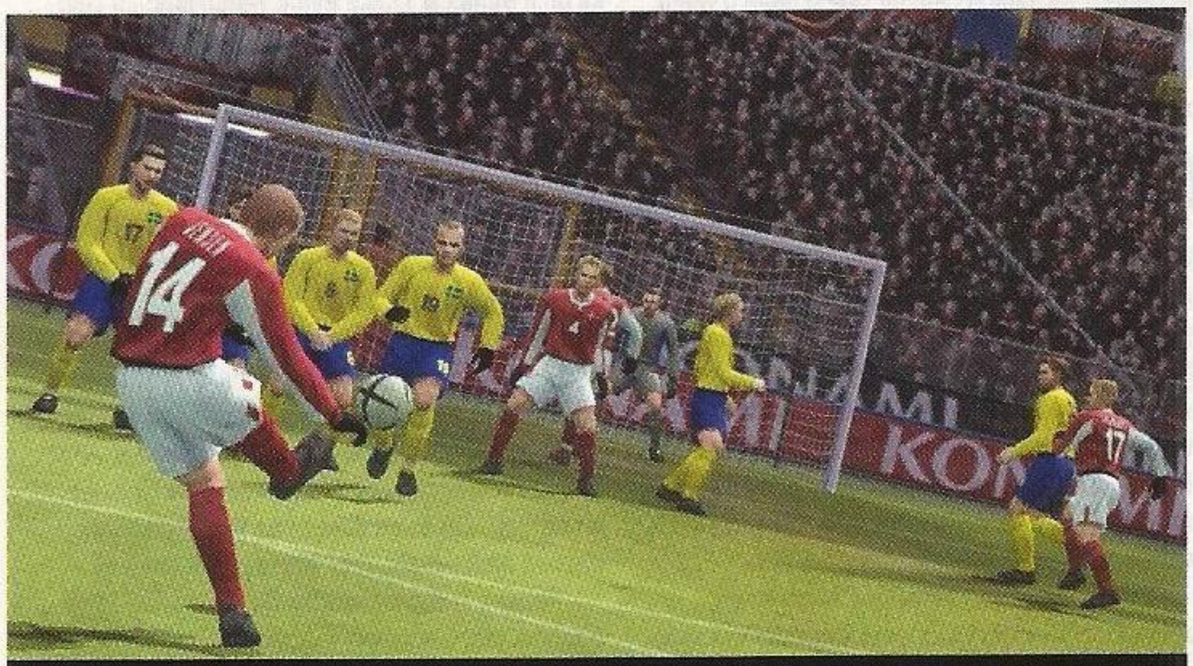
Trzecia część to główny punkt programu. Koło pokryte jest prawdziwą skórą, przez co jest absolutnie nie do pobicia, jeśli chodzi o precyzję kontroli, czy komfort grania. Kąt obrotu to oczywiście masakryczne 900 stopni. Wbudowane dwa silniki z technologią Force Feedback (sprzężenie zwrotne, albo – jak powiedzieliby fani Star Wars – Moc zwrotna) pracują wybitnie, ale niezbędne jest podłączenie całości do zasilacza (w zestawie). Właśnie… trochę długo nie mogłem dojść do ładu z kablami. Ależ człowiek się szybko przyzwyczaja do bezprzewodowych gadżetów, nie tęskni za drutami. Siła, z jaką kierownica próbuje się wyrwać z dłoni jest tak duża, że nie wolno na niej grać małym dzieciom. Jako że mały nie jestem, to nie miałem żadnych problemów z jej utrzymaniem, ale mogę sobie wyobrazić, że kogoś po jakimś czasie faktycznie będą bolały stawy i mięśnie.

Gdy już zasiadłem w fotelu z przykręconą do deski potężnymi śrubami kierownicą i skrzynią biegów, a pod moimi stopami legły pedały, poczułem ten dreszcz emocji, podobny do tego z pierwszej przejażdżki prawdziwą furą. To musi strasznie fajnie wyglądać, jak się w opcjach grzebie przyciskami nad skrzynią biegów. Wiecie – to tak, jak przed prawdziwą jazdą, ustawia się klimę, włącza światła itd. Z G25 poczuć się można jak w prawdziwej maszynie.

Do rzeczy. Na PS3 odpaliłem GTHD. Błąd. Gra nie mogła sobie poradzić z rozpoznaniem kierownicy. Niby przyciski z pada działały, ale nie dało się skręcać. Całe szczęście obok leżało pudełko z GT5: Prologue. Jesteście po lekturze zapowiedzi? Pojechałem tam nieco po serii, ale po tym, co przeżyłem obsługując to „demo" takim sprzętem, zwracam część honoru. Przede wszystkim – biegi na skrzyni odpowiadają tym z gry. „Jedynka" jest tam, gdzie „jedynka", „trójka" też, a nawet bieg piąty, szósty i wsteczny działający jak w „maluchu" (wcisnąć gałkę i do siebie) są na swoim miejscu. Szkoda, że Prologue nie obsługuje sprzęgła (mam nadzieję, że pełne GT5 będzie!), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by lewy pedał podczas przełączania biegu sobie wcisnąć, ot tak, dla zabawy. Słowo daję – zabawa skrzynią biegów w GT5:P jest mocna, żeby nie powiedzieć zajebista. Na PC są jakieś symulatory wykorzystujące też sprzęgło „naprawdę", ale na konsolach takie gry to jak na razie abstrakcja. Na PS3 sześciobiegową skrzynię obsługuje jeszcze NASCAR 08 i Ridge Racer 7. Pełną listę gier współpracujących z G25 znajdziecie na stronie producenta.

Czy warto zainwestować prawie tysiaka? Mimo wszystko jest to zakup tylko dla największych maniaków samochodówek. A w sumie to chyba tylko jednej, czyli Gran Turismo. Reszta niech po prostu jest świadoma, że najbardziej zaawansowaną technicznie kierownicą jest G25 od Logitecha. Absoluty kosmos, wrażenia z jazdy niezapomniane, szpan przed znajomymi na poziomie ultra turbo. Aha. Do kompletu polecam rzucić okiem na jakiś specjalny fotel. Cena takiego mebla to spokojnie drugie tyle, ale jak się już wozić, to na wypasie, nie? ■

Chłodność: 5/5 | www.logitech.pl | Cena: 949 zł
\+ Najlepsza kierownica do gier w historii. Jakieś pytania?
– Niebotyczna, zatrważająca, poniewierająca cena z kosmosu



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Sezon PESa w pełni. Światek konsolowy podzielił się na dwa obozy. Tych, którzy twierdzą, że wersja PS2 jest najlepszą z obecnych i tych głoszących, że to nextgenowa rządzi. W tej chwili nie będziemy próbowali rozstrzygać tej kwestii, choć zapewne jeszcze wrócimy do niej na łamach N+. **//brat@pes-scena.pl, bogee@pes-scena.pl**

W tym miesiącu wreszcie ruszamy ze szkołą grania, oczywiście w wersji next genowej. A to z tej prostej przyczyny, że nowy PES na PS2 jest bardzo zbliżony do poprzedniego, więcej mamy Wam do przekazania w kwestii PES 2008 na konsole nowej generacji. Oczywiście na pewno wrócimy do tematu odsłony current genowej. Oprócz szkoły grania, dwie relacje z turniejów. Od następnego numeru wracamy z działem „Profil gracza" oraz opiszemy Wam strukturę klanów na scenie, bo na początku 2008 roku wiele się wydarzyło. Za miesiąc spróbujemy też trochę przekonstruować PES Party. Wraz z Bogeem i profesjonalnym klanem Team7 zabierzemy Was na wirtualną wycieczkę na turniej do Skierniewic. Szykuje się duża impreza z główną nagrodą w postaci PlayStation 3, więc zawodników stawi się na pewno sporo. Bierzemy kamerę, aparaty i zrobimy dla N+ pełną relację z turnieju godzina po godzinie. Zobaczycie jak wyglądają turniejowe zmagania, a na stronie N+ zamieścimy najlepsze mecze abyście sami mogli zobaczyć jak grają „prosi".

PIŁKARSKA KADRA CZEKA

W poprzednim numerze obiecaliśmy omówienie nowości, jakie przyniosła nam nextgenowa odsłona PES 2008 i słowa dotrzymujemy. Oto charakterystyka najciekawszych nowych zagrań:

Zaczniemy od największej, a jeżeli nie, to na pewno najbardziej kontrowersyjnej innowacji, jaką jest możliwość symulacji faulu. Kilka miesięcy temu, gdy wiadomość o „jaskółkach" w PESie ujrzała światło dzienne, fani od razu podnieśli lament. Obawy były uzasadnione – ta opcja mogła zniszczyć sens całej gry. Na szczęście programiści Konami stanęli na wysokości zadania i odpowiednio zbalansowali efektywność tego zagrania. W praktyce w ogóle nie opłaca się go używać, bo sędzia myli się niezwykle rzadko. Zagranie wykonywane za pomocą L1+L2+R1 (LT+LB+RB dla Xboxa) najczęściej nagradzane jest kartonikiem koloru żółtego. Jako ciekawostkę polecam dobrze nadstawić ucha, a usłyszycie jak gracz krzyczy podczas upadania na murawę. Podsumowując, wielkiej szkody rozgrywce to zagranie nie czyni, a miłośnicy wszelakich smaczków i nowości mają coś, co na pewno umili im rozgrywkę.

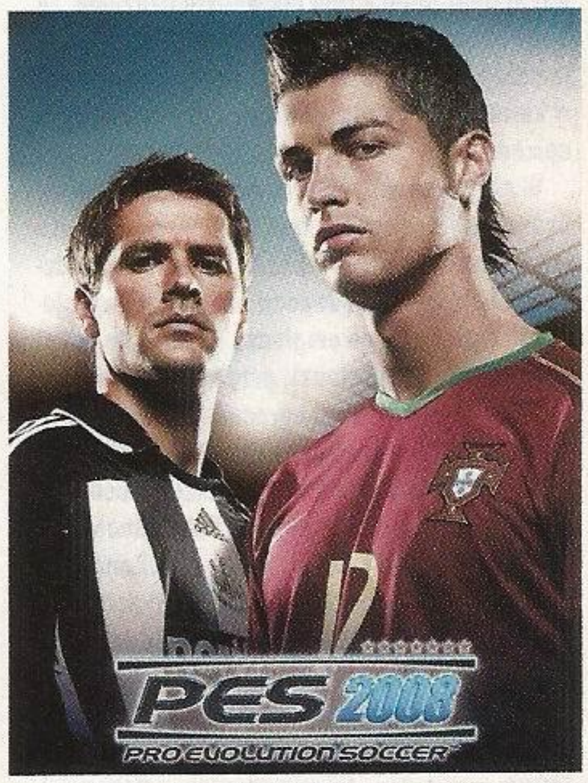
Kolejną nowością, na którą wielu graczy czekało od lat, jest możliwość wskazania zawodnika, który będzie zawsze wizytował pole karne przeciwnika podczas rogów. W ten sposób możemy bez zbędnego kombinowania wysłać rosłego, dobrze główkującego stopera pod bramkę przeciwnika, co zwiększy nasze szanse na zdobycie gola, ale równocześnie odsłoni tyły, co wiąże się z dużym ryzykiem. Niestety japońscy specjaliści nie odkryli jeszcze, że w takich sytuacjach ktoś zastępuje obrońcę z tyłu, ale na pewno jest to krok w dobrą stronę i kto wie, może w następnej części dostaniemy jeszcze większą kontrolę nad stałymi fragmentami gry. Ustawienie to znajdziecie w formacji „set play settings", na samym dole jest opcja „player to go up", gdzie zaznaczamy naszego wybrańca.

Zanim na warsztat trafią triki wszelakie, przyjrzyjmy się ostatniemu godnemu uwagi usprawnieniu rozgrywki, mianowicie kontrolowaniu liczby graczy w murze. W poprzednich częściach konsola sama decydowała o tym czy murek ma być postawiony i z ilu graczy ma się składać. Owocowało to takimi kwiatkami, jak trójosobowy mur na czterdziestym metrze od bramki. Obecnie wybór należy do nas i to my decydujemy czy w murku ma stać cała drużyna, czy może ma go w ogóle nie być. Co ciekawe, gdy zdecydujemy się na tę drugą opcję, bramkarz ustawia się w środku bramki przez co strzelenie gola nie jest wcale takie łatwe, jak mogłoby się wydawać. Aby zwiększyć liczbę zawodników w murze, przyciskamy L2 (LT) i dodajemy kierunek góra na krzyżaku, analogicznie kiedy chcemy zmniejszyć, dodajemy kierunek dół.

Przejdźmy do sedna sprawy, czyli rozmaitych trików. Oprócz wszystkich zagrań dostępnych już w PES6, gra serwuje kilka świeżych rozwiązań, co na pewno bardzo cieszy miłośników efektownego dryblingu. Wszyscy znamy zamiłowanie do kiwek Cristiano Ronaldo i często używaną przez niego zmianę kierunku biegu za pomocą piętki. Dokładnie taki motyw możemy teraz wykonać w PESie, a zagranie to nazwano „heel dash". Podczas wolnego biegu (slow dribble) naciskamy kierunek w bok+R1 (RB). Nasz gracz ładnie zagarnie piłkę piętką i zmieni kierunek akcji. Pamiętajcie, aby najpierw całkowicie zwolnić do truchtu, inaczej nie wyjdzie. Zagranie zarezerwowane jest tylko dla najlepszych dryblerów (np. C. Ronaldo, Henry).
Innym nowym zwodem jest „nutmeg". Niewiele mówiąca nazwa, ale na pewno każdy z Was widział ten zwód w trailerze gry. Chodzi o cofnięcie się z piłką, identycznie jak w przypadku „dragback" czy „v feint", po czym gracz próbuje założyć przeciwnikowi „siatkę", czyli przepuścić mu gałę między nogami. Kapitalna sprawa, niestety wychodzi bardzo rzadko. Aby wykonać ten trik, przytrzymujemy R2 (RT) i wciskamy najpierw tył, a później przód na D-padzie. Aby dobrze go wykonać, warto ustawić się odrobinę niżej niż przeciwnik, aby zawodnik miał miejsce na obiegnięcie go.
Oprócz puszczania piłki między nogami możemy również spróbować zagrać piłkę obok przeciwnika i go obiec – w pełnym biegu przytrzymujemy L1 (LB) i wciskamy szybko 2xR1(RB). Raczej nie polecam tego zagrania do kiwania, bo w zadowalającym stopniu wykonują je chyba tylko kosmici. Można natomiast spróbować zastosować je, aby wypracować sobie lepsza pozycję do strzału.
„Drag ball" czyli holowanie piłki podeszwą. Wykonywane za pomocą R1 i L1 (RB+LB) daję nam możliwość zwolnienia akcji i zwabienia przeciwnika do siebie, po czym szybko możemy mu odskoczyć. Trik ten jest dość użyteczny, ze względu na swoją prostotę i dość dużą szybkość wykonania. Można go również użyć na skrzydle przed dośrodkowaniem, aby zawodnik dograł dokładniej na głowy kolegów. Zagranie to jest także podstawą do bardzo efektownego „stepover". Wystarczy, że podczas holowania piłki wciśniemy 2x L1 (LB), a zawodnik ładnie przełoży nogi nad piłką stojąc cały czas bokiem do przeciwnika.

Prawdą jest, że to, co proste, w praktyce sprawdza się najlepiej. Dlatego nowy sposób markowania jest naprawdę godny polecenia. Zagranie to najlepiej sprawdza się na skrzydle, gdzie jest najwięcej miejsca do kiwania i gdzie można zamarkować wrzutkę. Wystarczy, że po wciśnięciu strzału – kwadrat (X) lub wrzutki – kółko (B) dodamy do niego podanie – iks (A), a zawodnik zrobi zamach i ustawi się bokiem. Świetnie nadaję się to do dryblingu, bo po chwili można wznowić bieg i minąć przeciwnika albo zrobić sobie trochę miejsca do dokładnego wrzucenia piłki w pole karne.
Do repertuaru zagrań obronnych doszło również jedno, dość kontrowersyjne, mianowicie ciągniecie za koszulkę. Biegnąc za zawodnikiem mającym piłkę, wciskamy R1(RB) i X(A), aby przyciągnąć przeciwnika i wyłuskać mu futbolówkę. Ze względu na nieuczciwość, zagranie to ma się podobnie do opisywanej „jaskółki" z tą różnicą, że jest to trochę bardziej skuteczne. Konami próbując odzwierciedlić realia współczesnego futbolu sięga również po rozwiązania pozbawione ducha „fair play", których przecież pełno w prawdziwej piłce. Każdy gracz oceni to po swojemu, bo z jednej strony fajnie, że nasza ulubiona wirtualna piłeczka dąży do realizmu, a z drugiej odsłania to, co w futbolu najgorsze, czyli oszustwa. Jak tak dalej pójdzie w następnej części będzie opcja przekupienia sędziego za odpowiednią ilość PES Points. Moim zdaniem Seabass powinien skupić większą uwagę na gameplayu, a pieniądze poświęcone na jaskółki czy ciągniecie za koszulkę zainwestować w pełną licencję swojego produktu, czego na pewno wszyscy fani Pro Evo sobie życzą. **[Bogee]**

To chyba już wszystkie ważniejsze nowości jakie udało nam się wyłapać, pozostaje życzyć cierpliwości w treningu i połamania palców na padzie, a jeżeli uda Wam się wynaleźć jakieś nowe ciekawostki lub triki, to nasze skrzynki mailowe stoją dla Was otworem. My oczywiście wrócimy ze szkołą grania już niebawem, rozkładające poszczególne aspekty PES2008 na części pierwsze! ■■



TYMCZASEM NA POLSKIEJ SCENIE

Brachu & Kemik CAP V

12 stycznia wybraliśmy się do Wodzisławia, aby wziąć udział w turnieju odbywającym się w klubie Numer 01. Na miejsce przybyło jak zwykle blisko stu zawodników z całej Polski, a to za sprawą renomy jaką cieszą się wodzisławskie eventy. Klan Team7, którego Bogee i ja, czyli Brat, jesteśmy członkami stawił się w pełnym składzie. W dobrej atmosferze i duchu rywalizacji około godziny 18 zakończono rozgrywki grupowe. Playoffy grano zasadą mecz i rewanż po 10 minut, w których faworyci pokonywali kolejne szczeble drabinki. Na placu boju w pewnym momencie pozostali Gawlisz (Wilda), Mysza (Team7), Margiel (Team7), Szostak (Szostak Clan). I w takiej też kolejności zajęli miejsca na podium. W trakcie turnieju kapituła sceny w składzie JulJan i Esiek wręczyła nagrody puchary, medale i dyplomy za ubiegły sezon PES6. Końcową klasyfikację mogliście poznać w poprzednim numerze. Turniej Wodzisławski, mimo kilku wpadek organizacyjnych, można uznać za udany. Czekamy na następne edycje. [Brat]

Pierwsza czwórka: Gawlisz (Wilda), Mysza (Team7), Margiel (Team7), Szostak (Szostak Clan)

Dąbrowa Górnica CUP

Prosto z Wodzisławia peleton pesomaniaków skierował się do Dąbrowy Górniczej, gdzie niejaki Yarzyna (wiadomo, boss wszystkich bossów) debiutował na scenie jako organizator. 27 stycznia spotkaliśmy się w klubie Partia w liczbie około 80 zawodników, którzy zostali podzieleni na grupy. Awans gwarantował sobie każdy kto zajął jedno z pierwszych trzech miejsc. Najlepsi z czwartych także mogli liczyć na promocję do fazy playoff. Po sprawnym rozegraniu grup na placu pozostało 16 najlepszych tego dnia. Poszczególne mecze (z rewanżami) wyłaniały kolejnych awansujących do następnych faz. Finał został rozegrany pomiędzy MackiemQ (grał Anglią!) i Myszą (ManU). Po emocjonującym pojedynku pod koniec meczu Mysza wykazał się wątpliwym skillem i strzelił bramkę z tzw. pupala (z niczego) ustalając wynik spotkania na 2:3 na swoją korzyść. Około 22 nastąpiło rozdanie skromnych nagród i jeszcze skromniejszych pucharów. Teraz scenowcy siedzą na „zgrupowaniach" i trenują do pierwszej wielkiej imprezy tego roku w Skierniewicach. Zatem, do zobaczenia w centralnej Polsce! [Brat]
Pierwsza czwórka: Mysza (Team7), MaciekQ (Team7), Snuki, Brat (Team7)

Turnieje w lutym

Skierniewice Cup
10.02.2008 // Skierniewice, Sobieskiego 5 // Do wygrania PlayStation 3.

MDK Cup
16.02.2008 // Bytom, ul. Powstańców Warszawskich, Miejski Dom Kultury // tylko reprezentacje, turniej sponsoruje N+ i CD Projekt.

Zapisy na turnieje i dodatkowe informacje oczywiście na: **http://forum.pes-scena.pl**

PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Konami stawia sprawę jasno, demo Metal Gear Solid 4 nie ukaże się na PlayStation Network. Szkoda, nie obrazilibyśmy się, gdyby każdy już teraz mógł pograć w wersję prezentowaną dziennikarzom na CESie.

// [www.metalgearsolid.us] mielu@neo-plus.pl

Co prawda niczego nowego w niej nie pokazano, ale przynajmniej moglibyśmy przyjrzeć się jej na spokojnie. Pozostaje mieć nadzieję, że Konami tylko droczy się z fanami i niedługo demo jednak pojawi się w sieci. Czego sobie i Wam życzymy.

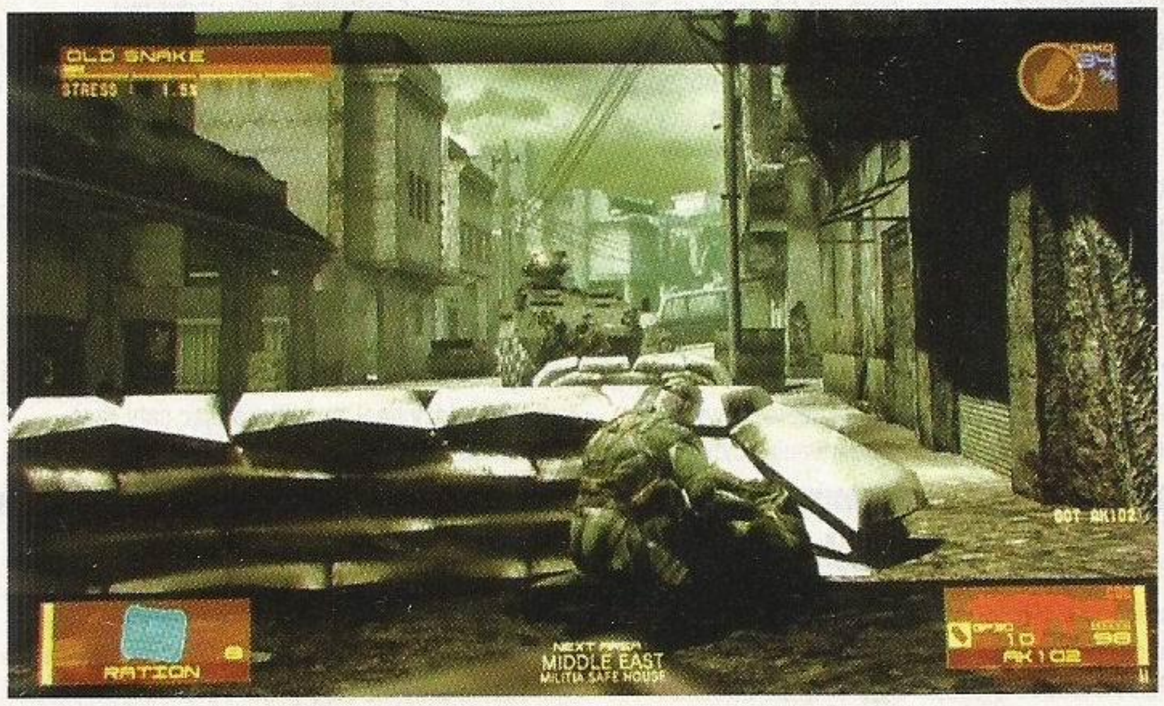
JAK HIDEO TWORZYŁ METAL GEARA – CZ. 3

Historia zatacza koło. Kojima powraca w glorii chwały na E3 w 2000 roku i ponownie odnosi sukces. Zaprezentowany na wystawie trailer Metal Gear Solid 2 robi tak wielkie wrażenie, że Sons of Liberty otrzymuje tytuł najlepszej gry imprezy. Jednak jeszcze przed tym wydarzeniem w karierze Hideo rozegrało się kilka istotnych epizodów.

W czerwcu roku 1999 zapoczątkowana zostaje charakterystyczna dla serii MGS tradycja wydawania wzbogaconych o liczne dodatki kanonicznych odsłon sagi. W Japonii ukazuje się wersja Integral pierwszego emgieesa (w Europie dodatek nosi nazwę VR Missions), przy której Kojima pełnił funkcję reżysera i producenta. To drugie stanowisko Mistrz obejmie przed wydaniem Synów Wolności jeszcze przy okazji dwóch innych projektów. Będą to Metal Gear Solid: Ghost Babel na GameBoy Color (2000) oraz Zone of the Enders (2001) na PS2. Ten drugi tytuł przykuje szczególną uwagę odbiorców, głównie za sprawą dołączonego do niego dema Sons of Liberty.

Wreszcie nadchodzi niecierpliwie oczekiwany przez wielbicieli Kojimy dzień. W listopadzie 2001 MGS2 debiutuje w Japonii i Ameryce Północnej. Dzieło okazuje się bardzo kontrowersyjne, miłośnicy sagi dzielą się na dwa stronnictwa: jedni nie szczędzą zespołowi Kojimy krytyki, drudzy wychwalają ich pod niebiosa. Najsroższe ataki skupiają się na dwóch aspektach gry: nietuzinkowej postaci Raidena oraz przesadnej filmowości. Mimo to, w miarę upływu czasu, spore grono odbiorców przekonuje się do podjętych przez Kojimę decyzji. Wprowadzając osobę Raidena, Mistrz przypisał Snake'owi rolę narratora całej opowieści. Realizowana koncepcja Meme, znajduje swoje odzwierciedlenie w gigantycznej ilości tekstu przewijającego się przez grę. Pozwala to na poruszenie tak istotnych kwestii, jak teoria memów, cenzura, kształtowanie informacji, pojęcie rzeczywistości i fikcji. MGS2 okazuje się niepodważalnym sukcesem artystycznym. Także i system rozgrywki, dzięki zaimplementowaniu nowych rozwiązań, nabiera nowego wymiaru. Kapitalna grafika, animacja postaci oraz muzyka autorstwa hollywoodzkiego kompozytora Harry'ego Gregson-Williamsa, złożyły się na tytuł wyrazisty, co najmniej dorównujący poprzednikowi.

Sukces Synów Wolności nie był końcem wyzwań Hideo. Przed twórcą roztaczała się perspektywa sugestywnego zamknięcia trylogii MGS. Mistrz doskonale wiedział, iż niezbędne jest w tym celu mocne uderzenie. Przeczytacie o nim za miesiąc. [Hal Emmerich]



MGS 4 – CIEKAWOSTKI

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, to bez dwóch zdań jedna z najbardziej oczekiwanych w tym roku produkcji. Niestety w ostatnim czasie Konami nas nie rozpieszcza i nie podaje do wiadomości świeżych informacji dotyczącymi ich najmłodszego dziecka. W czasie tej posuchy warto przyjrzeć się przypuszczeniom i ciekawostkom napędzającym całą otoczkę, jaka wytworzyła się wokół gry zamykającej historię Snake'a.

Czy półlegalna organizacja Philanthropy zajmująca się wykrywaniem i neutralizowaniem nowych modeli Metal Gearów będzie nadal istnieć? Biorąc pod uwagę fakt, że na trailerach relacja Snake – Otacon wydaje się być jakby lekko zaniżona, wygląda na to, że została ona „zamknięta". Niemniej jednak powinny zostać ujawnione wszelkie przyczyny zaprzestania działania organizacji, a także wszelkie konsekwencje z tym związane.

Przyspieszone starzenie się ciała Snake'a okazuje być się większym problemem niż z początku przypuszczano. Wstrzykiwane w szyję serum wydaje się tylko delikatnie spowalniać dobiegający końca proces. Czy heros będzie walczył o zdobycie wspomnianej substancji, aby przedłużyć życie choćby o kilka chwil? Zważywszy, że oficjalnie nie współpracuje on z żadną ze stron konfliktu, a także nie wygląda, żeby miał swój osobisty powód do uczestniczenia w wojnie, wychodzi na to, że tak. Choć możliwe, że będzie dążył do odnalezienia zwłok Big Bossa w celu wynalezienia leku zatrzymującego gwałtowny proces starzenia się genów.

Swego czasu Kojima oświadczył, iż w grze nie zobaczymy, jak Snake umiera. Z kolei pamiętny plakat, na którym pojawił się legendarny Big Boss, był tylko szkicem będącym wskazówką naprowadzającą na kilka ważniejszych wątków fabularnych pojawiających się w „czwórce". Zresztą w MGS2: SOL, jak większość zapewne pamięta, postać Big Bossa nie była tak ważnym aspektem fabuły, jak miało to miejsce w jedynce. Bardzo możliwe więc, że skupiając całą uwagę na ojcu Solida w Snake Eater, Hideo miał na celu zbudowanie fundamentów pod rolę, jaka zostanie mu powierzona w MGS4: GOTP.

Teoretycznie Para-Medic powinna nadal żyć. Mając na względzie pewną specyficzną więź, jaka wytworzyła się pomiędzy nią a Big Bossem w MGS3: SE, możemy przypuszczać, że będzie ona jedną z osób zajmujących się konserwacją ciała największego żołnierza-legendy XX wieku. W końcu jest ona lekarzem. Idąc tym tropem dalej, kto wie, czy w „czwórce" Para-Medic nie będzie zmuszona do współpracy z Naomi Hunter.

Trailer z TGS 2007 prócz licznych znaków zapytania przyniósł ze sobą także kilka ciekawych informacji. Zapewne doskonale już od jakiegoś czasu o nich wiecie, lecz warto je przymonieć:

- Heaven Troopers, czyli kobieca armia Liquid Ocelota, jest nazywana także „The Frogs", głównie ze względu na uwydatnioną u jej żołnierzy zwinność, szybkość i skoczność.

- State of Patriots – eksperymentalny system, którego używa Fox Hound dowodzony przez Meryl. Dzięki niemu członkowie oddziału mają zsynchronizowane umysły. Co to oznacza? Dzięki nanomaszynom każdy z nich widzi i słyszy to, co pozostali. Innymi słowy działają jak jeden organizm. Nie dotyczy to Sasakiego. w którego organiźmie nie krążą mikroskopijne roboty.

- Drebin, zajmujący się nielegalnym handlem bronią, to prawdopodobnie Sigint ze Snake Eater.

Na zakończenie mamy wspaniałą wiadomość. Otóż wszystkich spragnionych wibracji podczas grania zapewne ucieszy fakt, że „czwórka" będzie korzystała z dobrodziejstw Dual Shocka 3! [Lost]

SOLIDne informacje

▶ WIELKA RODZINKA

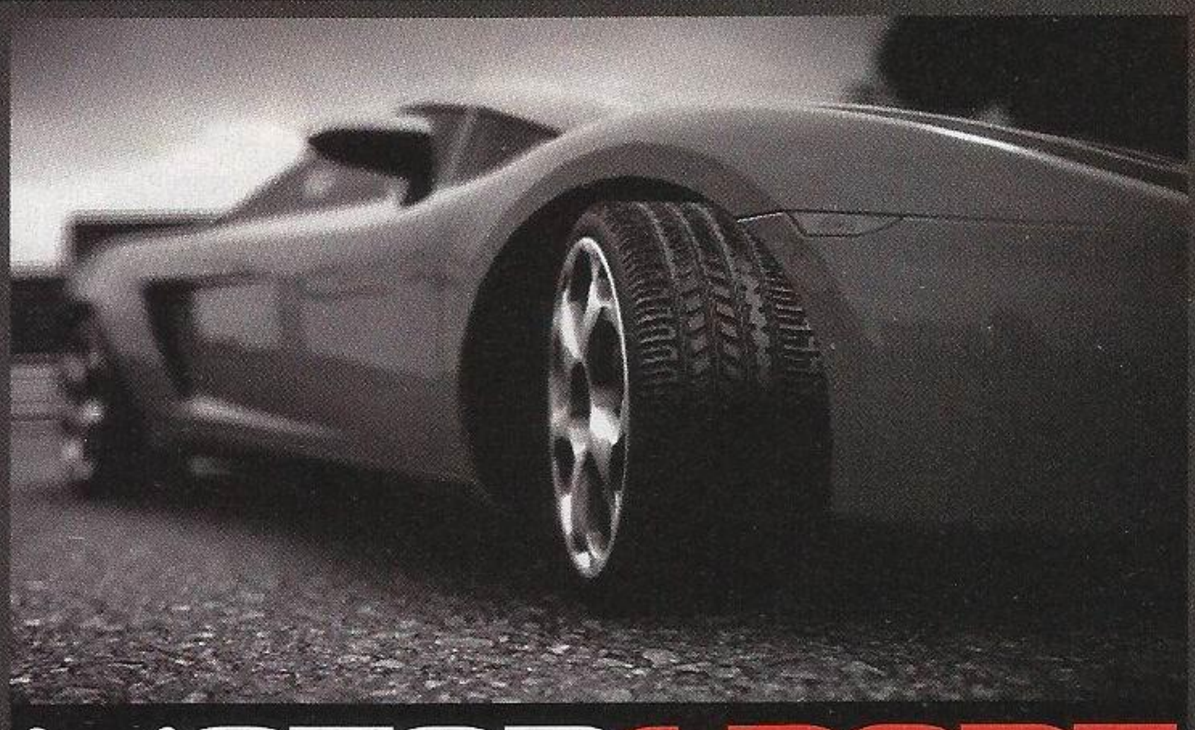
Niewykluczone, że czwarty emgiees będzie uchodzić, jeśli nie za najbardziej rozbudowaną część serii, to na pewno za najbardziej obszerną pod względem fabularnym. Już sam fakt, że scenariusz liczy ponad dwa tysiące kartek, musi o czymś świadczyć – to ponad dwa razy więcej niż w przypadku MGS2. A na dokładkę do dziewiętnastu już ujawnionych postaci dołączy jeszcze czwórka zarówno nowych, jak i starych bohaterów. Kogo możemy się spodziewać? Już od dłuższego czasu krąży informacja jakoby Big Boss miał powrócić, a wraz z nim być może ujrzymy Para-Medic z trzeciej części.

▶ GRY I COŚ PONADTO

Zakończyły się już prace nad MGS4 i prócz szlifowania zagadkowego intro, ludzie Kojimy biorą się za betatesty. Jednak czwarta część serii oraz jej online'owy odpowiednik to nie jedyne produkty związane z sagą, jakie ukażą się w tym roku, a to z tego względu, iż do Północnej Ameryki jeszcze w lecie trafi jedna z trzech bliżej nieokreślonych produkcji spod znaku Kojima Productions. Niekoniecznie wszystkie projekty będą w cyfrowej postaci, dlatego też w na razie nie liczmy na kolejną grę z uniwersum Metal Geara.

▶ CHCEMY TAKIE REMAKE'I

Sceny z pierwszego Metal Geara i jego kontynuacji na silniku graficznym MGS4? Nic nie jest przesądzone, zwłaszcza że do wydarzeń z pierwszych misji Snake'a mamy powrócić w niezwykle interesujący sposób. Niewykluczone więc, że wspomnienia Solida z czasów Outer Heaven i Zanzibaru po raz pierwszy nie będą bazować na grafice 2D. [opracował: Saladin01]



MOTORSPORT

ŚCIGAŁKI I SYMULATORY OKIEM FACHOWCA

Jeśli myśleliście, że scena gier wyścigowych zamarła, to jesteście w błędzie. Jeśli ktoś z Was nie wie jeszcze co oznaczają cztery magiczne literki WSMP odsyłam do tekstu poniżej. To mówi samo za siebie... //Motoman /motorsport@neo-plus.pl

Najlepszy wyścigowy sezon na konsolach z N+, który trwać będzie cały rok 2008. Polska czołówka sceny FM2 to także światowa czołówka. Pokażemy konsolowemu światu jak ścigają się Polacy. To oni będą z nas brać przykład, a nie my z nich. Dziesięć morderczych wyścigów o miano najlepszego kierowcy w kraju. Cztery zespoły rywalizujące o punkty klasyfikacji generalnej. Video relacje z każdego wyścigu na stronie internetowej N+. Żaden fan wyścigów samochodowych nie może przegapić WSMP. To jedyna szansa, by móc uczestniczyć w najlepszym konsolowym sezonie wyścigowym wszech czasów.

ELIMINACJE

Oto data, którą każdy chętny wziąć udział musi zapamiętać – 15.02.2008 – koniec eliminacji do WSMP. Do sezonu zakwalifikuje się ośmiu najlepszych kierowców. Co trzeba zrobić, by się zakwalifikować? Wyzwanie – Nürburgring Nordschleife, BMW E46 M3, czas najlepszego okrążenia. Proste jak oddychanie, tym bardziej, że używanie linii, ABS, TCS, STM i automatu jest zakazane. Waszym zadaniem jest wykręcić czas dający wejście do sezonu, po czym zrobienie dwóch zdjęć. Pierwsze z kamery ze zderzaka, na którym widać najlepsze okrążenie, dwa „zegary", oraz brak systemów wspomagających. Drugie zdjęcie robicie podczas pauzy, tak by było widać najlepsze okrążenie, GamerTag oraz indeks B578 samochodu. Zdjęcia ładujecie na www.fotosik.pl i przesyłacie linki na nr Gadu-Gadu 10819327. Lista ośmiu szczęśliwców zostanie opublikowana w marcowym Neo+.

KWALIFIKACJE

Zasada jak wyżej, z tą różnicą, że czas kręcić będziecie już jednym z czterech pucharowych wozów. Wynik należy przesyłać w dzień przed wyścigiem do godziny 20:00. Każdy jeszcze tego samego dnia zostanie poinformowany o pozycji startowej jaką wywalczył. Pamiętajcie, że obowiązują 2 zdjęcia i indeks A850. Pole position nagrodzone zostanie 1 punktem.

WYŚCIGI

Rozgrywane raz w miesiącu, zawsze w sobotę o godzinie 12:00. Spóźnienia nie będą tolerowane. Pierwsze okrążenie polega na rozgrzaniu opon i ustawieniu się na pozycji wywalczonej w kwalifikacjach. Starty są lotne. Jedziemy w odstępach nie mniejszych niż 10m z prędkością 60km/h. Gdy pierwszy zawodnik przekracza linię start/meta, wyścig się rozpoczyna. Pamiętajcie, że każdy wyścig zostanie zapisany i przeanalizowany. Jeśli zobaczę jakieś nieprawidłowości, nałożę odpowiednie kary. Wszyscy muszą stosować się do zasady Fair Play. Powtórki z wyścigów będzie można obejrzeć na stronie N+.
Punktacja: 1st – 9 , 2nd – 7, 3rd – 6, 4th – 5, 5th – 4, 6th – 3, 7th –2, 8th – 1.

WYŚCIGOWE MASZYNY

Porsche 911 GT3 996, BMW E46 M3, Lotus Esprit V8, Ferrari 360 Modena. Każdy z 8 kierowców dostanie ode mnie jeden z tych wozów za pośrednictwem XboxLive. Każde z aut ma indeks A850. I co najważniejsze, każda część zainstalowana jest z myślą o wyrównaniu szans. Jeśli ktoś pokusi się na zmianę najmniejszej nawet części, zostanie wykluczony z sezonu. Maszyny zbalansowane są do tego stopnia, że na odcinku 20 kilometrów różnica czasowa pomiędzy nimi nie przekracza 1 sekundy.

KONFIGURACJA USTAWIEŃ

Używanie linii, ABS, TCS, STM i automatu jest zakazane zarówno w eliminacjach, kwalifikacjach, jak i w wyścigach. Wskazana natomiast jest konfiguracja ustawień samochodu. Wszystkie elementy poza aerodynamiką można dostosować do własnych preferencji lub charakteru trasy. Podczas wyścigu typ uszkodzeń kosmetyczny, zużycie opon i paliwa wyłączone, kolizje włączone.

KALENDARZ WSMP NA SEZON 2008

- Mugello Autodromo Internazionale: 08.03.2008
- Silverstone International Circuit: 12.04.2008
- Nürburgring Nordschleife: 10.05.2008
- Mazda Raceway Laguna Seca: 07.06.2008
- Road Atlanta: 12.07.2008
- Road America: 09.08.2008
- Sebring International Raceway: 13.09.2008
- Suzuka Circuit: 11.10.2008
- Tsukuba Circuit: 08.11.2008
- Twin Ring Motegi Road Course: 13.12.2008

Omal zapomniałbym dodać, że uczestnicy sezonu, zwycięzcy, jak i przegrani otrzymają ciekawe nagrody i upominki od N+. Wyścigowe Samochodowe Mistrzostwa Polski – od teraz każdy szanujący się gracz konsolowy powinien znać ten zwrot! ■■

CZYTELNICY NADESŁALI

O FPSACH Z EWOLUCJĄ W TLE

Podczas comiesięcznego wertowania tego szacownego magazynu, a także w trakcie przeglądania stron internetowych o tematyce konsolowej, ogarnia mnie czasami pewien niepokój.

Niepokój ów nie jest skutkiem jakiejś szokującej zapowiedzi, czy niesamowitego newsa, ale pewnego, nazwijmy to procesu. Mając świeży numer NEO+ w ręku przeglądam szybciutko zapowiedzi i co widzę? Kolejne informacje o najnowszych grach oczywiście, a królują w nich niezaprzeczalnie FPSy. Jestem graczem już od wielu lat i nie jedna generacja sprzętu stała na półce pod telewizorem, ale nie przypominam sobie takiego wylewu wszelakich strzelanek z widokiem z oczu bohatera.

Wiadomo, od przybytku głowa nie boli i fani tego gatunku pewnie są wniebowzięci, ale ja do nich nie należę, więc marudzę, ale nie do końca są to marudzenia przekornego antyfana pierwszoosobowych strzelanek. Poza drobnymi wyjątkami w postaci Metroidów na poczciwą Kostkę i wielkiego Perfect Dark na N64 nie specjalnie podnosiły mi ciśnienie. A teraz wiadomo, Halo, Killzone, Area 51, Black, Timeshift, Bioshock, Darkness i wiele, wiele innych gier na nasze ukochane maszynki. Nie wspomniałem nawet o wszystkich tych grach o II wojnie światowej. Część jest dobra, część przeciętna, jeszcze inne po prostu nagłośnione i przereklamowane, czyli jak w każdym gatunku. Ale z ich niebywałą ilością na rynku chyba nikt dyskutować nie będzie. I byłoby wszystko OK, gdyby inne gry żyły swoim normalnym życiem. Tak jednak nie jest, coraz mniej jest chociażby uwielbianych przez mnie platformówek, bijatyk, czy gier action-adveture bardziej nastawionych na „adventure". Teraz są FPSy . No i slashery, ich też jest sporo.

Grając ostatnio, z niebywałą przyjemnością, w nowe przygody Ratcheta, poczułem znów jak rewelacyjne potrafią być gry na konsole. Piękne, odprężające, niesamowicie grywalne. Od razu przypomniał mi się okres ponadczasowego Mario 64, Banjo i inne dzieł Rare, czy też poprzednich odsłon Jaka i Ratcheta. Oczywiście nie popadajmy w znaną śpiewkę, że kiedyś było lepiej (przynajmniej do dwóch ostatnich lat nikt tak powracać nie będzie), teraz takie gry też powstają jak Super Mario Galaxy czy np. taki Uncharted. Niestety o Banjo na X360 słuch zaginął. Nie chcę, żeby kosztem takich wspaniałych gier wychodziły kolejne nic nie wnoszące klony wszelakich FPSów. Wiadomo, że sprzedają się one lepiej i są bardziej pewne dla producenta, ale jakoś mnie to specjalnie nie obchodzi. Nasuwa mi się taka analogia z biologiczno-hodowlanego podwórka. Kilka lat temu rasa psa Labrador zdobywała wielką popularność i aby jej sprostać, hodowcy krzyżowali wszystko ze wszystkim na potęgę, doprowadzając do zjawiska „przerasowienia". Przez to wiele psów tej rasy cierpi teraz na dysplazję, inne choroby zwyrodnieniowe, w szczególności stawów. A rasa ta jest nadal niesamowicie popularna, wystarczy pójść na warszawskie Pola Mokotowskie aby się przekonać. I jakoś widzę w tym samym świetle te wszystkie strzelanki, czerpiące wzorce ze swoich większych odpowiedników i mnożące się w nieskończoność zabierając tym samym, jak szkodniki, miejsce (czytaj: kasę) innym gatunkom, a w dodatku niespecjalnie też przysługujące się swojemu własnemu.

Część na pewno się nie zgodzi i powie, że im więcej tym lepiej. Przyśpiesza to ewolucję tego gatunku i powoduje swoisty dobór naturalny, gdzie cechy charakterystyczne, skrajne i oryginalne przechodzą dalej. Pewnie tak jest po części i zawsze jakaś gra dorzuca cegiełkę bądź dwie od siebie. Ale jak spoglądam w teraźniejszość przez pryzmat przeszłości, to widzę, że zawsze były jakieś obiektywnie świetne gry FPS, nawet gdy nie było ich tak dużo, nie musiało powstawać setki klonów, żeby można było dostrzec ten jeden oryginał. Dobry tytuł bronił się sam. Wiadomo, jeśli ludzie kupują te gry, to znaczy, że jest na nie popyt i trzeba je robić. Nie oszukujmy się, to jest biznes i to całkiem intratny, ryzyko nie wypełnia łakomych portfeli wydawców. Ale jakoś powoli zatraca się ta cała „konsolowość" tych gier, ich pewna magia, którą roztaczał Mario zbierając kolejną gwiazdę, Daxter robiąc rozbrajającą minę, czy Link zdobywając kolejną ćwiartkę serca. Zamiast tego mamy hordy obcych wybiegających na spotkanie z naszym karabinem, juchę tryskającą na ekran i odludków czekających na zasadzenie następnego headshota w kolejnej sesji multiplayerowej. Przesadzam? Oczywiście, ale lepiej to wtedy brzmi i przykuwa uwagę.

Ewolucja nie tylko nie była łaskawa dla trylobitów, brachiopodów i dinozaurów, nie obchodzi się lekko także z niektórymi gatunkami gier, które już wymarły, bądź też tymi, nad których głowami majaczy już wielki meteoryt. Jednak są jeszcze nisze ekologiczne i siedliska, w których spokojnie mogą sobie egzystować kolorowe platformówki, czy brutalne mordobicia. Mogą wykraść nawet kawałek domeny FPSów, nikt na tym nie ucierpi, a na pewno pomoże w utrzymaniu homeostazy.

W pewnym sensie chodzi o to, że jak pokazują oceny i zainteresowanie takimi grami jak Shadow of the Colossus i Bioshock (tak wiem, FPS, ale chyba wielu się ze mną zgodzi, że klonem to go nazwać nie można), gracze też czasami chcą czegoś świeżego. A nawet nie mając wielkich życzeń dostają coś nowego, przykuwa to ich uwagę i okazuje się świetną grą. Ale wcale nie tylko o to chodzi! Gracze chcą móc wybierać w różnych gatunkach, jak mają ochotę na platformera, to nie chcą czekać kolejne pięć lat, aż Nintendo łaskawie wyda nowego Mario. Mam nadzieję, że ten etap królowania FPSów, to tylko szczyt paraboli i wszystko powoli zacznie wracać do szeroko rozumianej „normy", czyli różnorodności. Czego sobie i Wam życzę. ■■

Jakub Tataj „Saruman"

COMBAT EVO

Combat Evo rozrosło się. Z części o Halo 3 dowiecie się jaką bronią i na jakich mapach gra się według profesjonalnych zasad MLG. W poradniku COD4 przegląd arsenału, perków i trybów gry. //neon@neo-plus.pl

MLG lub Major League Gaming, jeśli ktoś woli używać pełnej nazwy, to w tej chwili największa profesjonalna liga gier konsolowych w Stanach Zjednoczonych i bardzo możliwe, że na Świecie, prowadząca rozgrywki on- i offline. Liga w tej chwili zrzesza pokaźną liczbę w pełni profesjonalnych, sponsorowanych graczy (żyjących tylko z grania, ech... „amerykański sen") oraz pełne wsparcie medialne (ostatnio podpisano kontrakt z jedną z największych amerykańskich telewizyjnych stacji sportowych ESPN).

▶ ZAPACH PROFESJONALIZMU

W tym sezonie grami, w które można pograć na turniejach MLG są: Halo 3, Call of Duty 4, Gears of War, Shadowrun, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Guitar Hero 3 (wszystko rozgrywane na Xboxach 360), oraz najprawdopodobniej w najbliższym czasie Super Mario Bros. Brawl (to akurat na Nintendo Wii). Ale dlaczego ma to interesować nas, zwykłych Halo-graczy? Sprawa jest bardzo prosta, otóż MLG zostało wybudowane głównie wokół gier z tej cudownej serii, a zasady, z których korzysta liga od czasów Halo 1, uznawane są za najbardziej wyrównane i najmniej przypadkowe. Dzięki temu można mieć pewność, że zwycięzca zajął zaszczytne pierwsze miejsce tylko dzięki swoim umiejętnościom, a nie szczęściu, czy przychylnej koniunkcji planet. Jeśli to Wam nie wystarcza, to może przekona Was fakt, że w tej chwili około 80 procent turniejów na świecie (w tym wszystkie organizowane w Polsce) rozgrywanych jest właśnie na zasadach z MLG.

Dobra, omówmy teraz pokrótce aktualną, trzecią już wersję zasad. Przede wszystkim w em-el-dżi gra się tylko drużynowo dwóch na dwóch lub czterech na czterech (oczywiście inne konfiguracje też są dozwolone, ale te spotykane są najczęściej) i gra się zarówno w Slayer'a jak i Objective'y (Oddball, Capture the Flag, oraz King of the Hill) w stosunku 40 do 60 procent.

Rozgrywka trochę różni się od tego, co możemy na co dzień spotkać w matchmakingu, w znacznym stopniu przypomina playlistę Team Hardcore (z racji tego, że lista ta oparta jest właśnie na zasadach ligi). Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, to inna broń startowa, zamiast standardowej AR'ki (Assault Rifle) dzierżymy w rękach BR'kę (Battle Rifle), broń zdecydowanie trudniejszą w obsłudze z racji wymaganych dużo większych umiejętności w celowaniu, pozwalającą jednak na ostrzał przeciwników zarówno w walce bezpośredniej, jak i dystansowej. Drugą rzeczą, którą zauważamy, jest brak radaru. Ma to na celu zmusić gracza do większej kontroli tego, co się wokół niego dzieje oraz pozwala wdrożyć do gry strategię i elementy skradankowe. Dodatkowo ilość dostępnych broni i map została zmniejszona, ale o tym za chwilę.

Ze zmian trochę mniej widocznych, jednak znacznie wpływających na doznania, trzeba wymienić zwiększenie prędkości poruszania się do 110 procent podstawowej wartości, przez co rozgrywka stała się dużo bardziej dynamiczna, a headshoty jeszcze ważniejsze. Również siłę broni podciągnięto do 110 procent, więc łatwiej się zabija i ginie, jeśli przeciwnik lepiej przyceluje. Z kolei prędkość regeneracji tarczy została zmniejszona do 90 procent, przez co trudniej teraz uciec i schować się za róg. Jak wszystko ma to swoje dobre i złe strony, choć szkoda że częściej złe.

Inną sprawą są granaty i wyposażenie. O ile tych pierwszych mamy tylko dwa rodzaje (tak jak w Halo 1 i 2 są to zwykłe fragi i plazmówki), to dodatkowego wyposażenia po prostu nie ma. Uznano, że mimo wszystkich zalet, sprawia, że rozgrywka staje się zbyt chaotyczna.

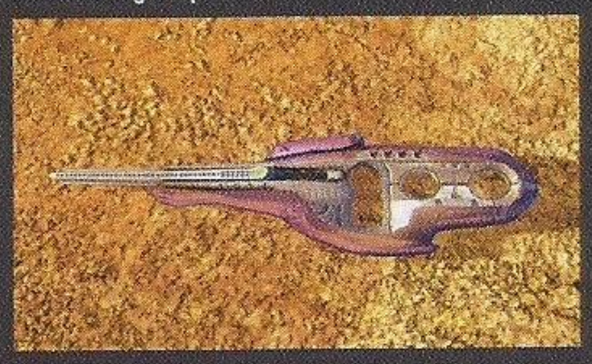
To by było na tyle jeśli chodzi o najważniejsze zmiany w zasadach, nadeszła pora na opis broni oraz map stosowanych w rozgrywkach na zasadach MLG.

Oto one:

▶ BRONIE

BR 55HB SR Battle Rifle
Rozmiar magazynka 36
Maksymalna pojemność..... 144 (4 magazynki)
Szybkostrzelność..... ~ 6 kul / sek (2 serie po 3 strzały)
Trafienia do zabicia (ciało) 20
Trafienia do zabicia (głowa) 11
Trafienia do zabicia (przed melee) 7

Znana i kochana BR'ka, broń dobra na wszystkie dystanse, doskonała broń podstawowa, jak i pomocnicza. To właśnie z nią powinniście zapoznać się bliżej, ponieważ będziecie jej używać przez większość czasu gry. Cztery celne serie posadzone w głowę zabijają, jest jednak pewien sposób, aby to lekko obejść – trzema pierwszymi seriami trzeba trafić w ciało, a dopiero czwartą celować w głowę.



Type-51 Carbine
Rozmiar magazynka 18
Maksymalna pojemność..... 90 (5 magazynków)
Szybkostrzelność ..... ~ 5 strzałów / sek
Trafienia do zabicia (ciało) 11
Trafienia do zabicia (głowa) 7
Trafienia do zabicia (przed melee).....5

Carbine, czyli Covenancki odpowiednik BR'ki. Część graczy preferuje właśnie tę broń, ze względu na większą prędkość strzelania, niektórzy twierdzą też, że jest celniejsza (co nie jest do końca prawdą). Warto się z nią zapoznać, ponieważ na mapach występuje na równi z Battle Rifle.

SRS99D-S2 AM Sniper Rifle
Rozmiar magazynka 4
Maksymalna pojemność..... 24 (6 magazynków)
Szybkostrzelność ..... ~ 2 strzały / sek
Trafienia do zabicia (ciało) 2
Trafienia do zabicia (głowa) 1
Trafienia do zabicia (przed melee) 1

Stara, dobra snajpa jak zawsze jest jedną z najlepszych broni, bo czy ktoś może sobie odmówić zabicie przeciwnika jednym strzałem? Aby wymiatać trzeba trochę poćwiczyć, niestety w Halo 3 nic nie przychodzi łatwo. Pamiętajcie, aby jak najwięcej zoomować, wtedy wspiera Was auto-aim.

M41 SSR MAV/AW Rocket Launcher
Rozmiar magazynka 2
Maksymalna pojemność..... 8 (4 magazynki)
Szybkostrzelność ..... ~ 1 strzał / sek
Trafienia do zabicia (ciało) 1
Trafienia do zabicia (głowa) 1
Trafienia do zabicia (przed melee) 1

Rura jaka jest, każdy widzi, na nią nie ma mocnych, dlatego tak ważna jest kontrola tej broni. Lepiej żeby wylądowała w rękach kogoś z Waszej drużyny. W połączeniu z Active Camo jeszcze bardziej śmiertelna, niż normalnie.

Type-52 Pistol (Mauler)
Rozmiar magazynka 5
Maksymalna pojemność..... 25 (5 magazynków)
Szybkostrzelność ..... ~ 2 strzały / sek
Trafienia do zabicia (ciało) 2
Trafienia do zabicia (głowa) 1
Trafienia do zabicia (przed melee) 1

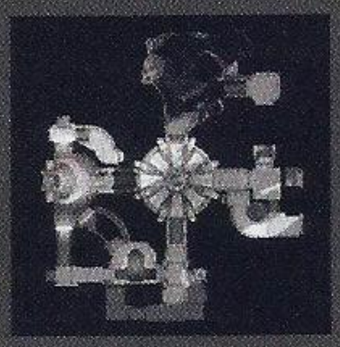
Mauler był wielkim zaskoczeniem trzeciej wersji zasad MLG, zastąpił shotguna, który to niestety okazał się zbyt silny (szczególnie, jeśli trzymał go w rękach host pojedynku). Świetna broń na krótsze dystanse. Dobrym pomysłem jest klepnięcie klawisza odpowiedzialnego za melee zaraz po wciśnięciu spustu.

Type-25 Directed Energy Pitol (Plasma Pistol)
Rozmiar magazynka: 100
Maksymalna pojemność..... 100
Szybkostrzelność ..... ~ 5 strzałów / sek
Trafienia do zabicia (ciało) 26
Trafienia do zabicia (głowa) 26
Trafienia do zabicia (przed melee) 5

Zielone to kolejne wielkie zaskoczenie trzeciej wersji zasad. Broń do tak zwanego noob-combo, czyli w naładowanym Pistolem strzelamy w przeciwnika (lekko naprowadzany pocisk ściąga mu tarczę) i wtedy dobijamy go inną bronią. Pamiętajcie, że trzymanie naładowanego Pistola ściąga mu amunicję (~ 4 jednostki na sekundę).

▶ MAPY

GUARDIAN



Mała, szybka mapka idealna do 2v2. Przez wielu nazywana jest duchowym następcą Lockout'a (z Halo 2). Mapa trudna do kontroli, z powodu dwóch krytycznych punktów, które leżą naprzeciw siebie. Jednym z nich jest snipe tower, czyli wieża, w której możemy znaleźć snajpę. Rozróżniamy w niej snipe1, snipe2 i snipe3 (lub s1, s2 i s3), czyli trzy kolejne piętra budynku. Standardowo snajpera znajduje się w s1, jednak w MLG została ona przeniesiona na s3. Dodatkowo Overshield, który znajdował się na s2, został usunięty (dla wyrównania gry), można za to w dalszym ciągu znaleźć tam Carbine.

Drugim ważnym punktem jest gold room, czyli pokój z windą. Można w nim znaleźć BR'kę. Stojąc tyłem do windy, po lewej stronie jest wyjście na mostek, na którym jest Active Camo, bardzo ważna rzecz do kontrolowania (szczególnie, jeśli posiadamy już snajpę). W „lesie" możemy znaleźć Carbine (na szczycie najwyższego drzewa). W podziemnym korytarzy na środku mapy leży Mauler zastępujący młotek. Najlepszą strategią jest zajęcie snipe tower'a i kontrolowanie czy nie pojawiło się już

Poniżej znajdziecie link, z którego, po wklepaniu w wyszukiwarkę, można ściągnąć gotowe tryby i mapy bezpośrednio do Halo 3. Drugim linkiem jest odnośnik do oficjalnej strony MLG, możecie tam znaleźć aktualizacje do zasad, jak i filmiki prezentujące umiejętności profesjonalnych graczy. Trzeci link to polska strona, na której znajdziecie dużo informacji o Halo oraz wielu zapalonych graczy (prawie) zawsze chętnych do gry.

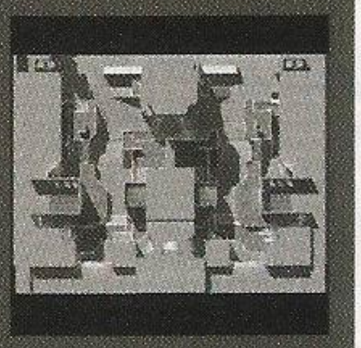
Gotowe tryby i mapy – www.bungie.net/stats/Halo3/FileShare.aspx?gamertag=MLG%20Gametypes

Oficjalna strona MLG – www.mlgpro.com

Polska strona poświęcona serii Halo – www.delta-halo.com

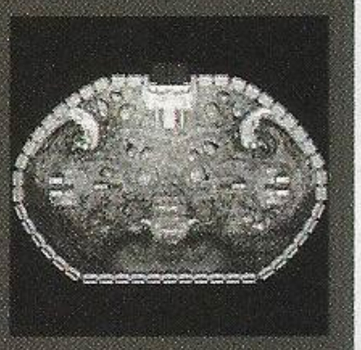
Camo. Na Guardianie gra się w Team Slayer, King of the Hill oraz Oddball.

THE PIT



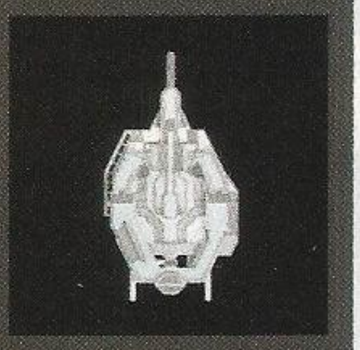
Mała, symetryczna i szybka mapka. Najlepszą strategią jest kontrolowanie rocketa, który znajduje się w zielonym pokoju na środku planszy (tam gdzie kiedyś było Camo, to z kolei zostało całkiem usunięte). Kiedy już mamy rurę, dobrym pomysłem jest wysłanie jednego z kolegów z drużyny po jedną ze snajperek (dwie sztuki, znajdują się na parterze żółtych wieżyczek, naprzeciw siebie), podczas gdy my pobiegniemy po Overshielda (ten znajduje się teraz pod mostkiem środkowego budynku). Dodatkowo dodano skrzynie, które ułatwiają poruszanie się między poziomami mapy. W miejscu miecza (nad Overshieldem) znajduje się teraz Mauler. Na tej mapie oprócz Team Slayer gra się też CTF i King of the Hill.

ISOLATION



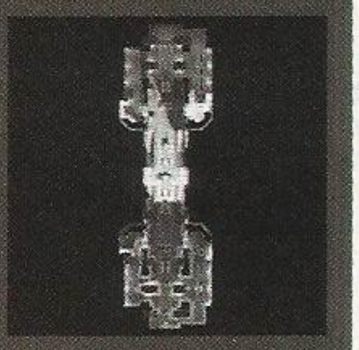
Okrągła, mała mapka z ciekawymi, podziemnymi korytarzami. Podstawą tutaj jest Rocket, którego można znaleźć na samym dole planszy na środku. Na mostku prawie przy samej ścianie leży snajpa. Każda z baz zawiera standardowy zestawik BR'ek i Carbinów. Pod budowlą przypominającą skocznie narciarską leży Mauler. To z reguły ta budowla jest punktem, w którym wszyscy się zbierają i starają się przejąć nad nią kontrolę (możliwe, że ma to coś wspólnego z tym, że widać z niej całą mapkę). Na ISO gra się w Team Slayer oraz King of the Hill.

CONSTRUCT



Wielopoziomowa mapa nastawiona na strategię. Przede wszystkim należy (jak zwykle zresztą) przejąć Rocketa, spokojnie sobie czekającego na środku mapy, na najwyższym poziomie. Drugą sprawą jest jak zwykle snajpera, która to z kolei leży na parterze, naprzeciw windy. Większość ludzi stara się utrzymać górny poziom, obok którejś z wind, najczęściej jest to złota (największa), dlatego że najłatwiej kontrolować stamtąd całą mapę przy pomocy snajpy. Spotkałem się jednak z ludźmi kontrolującymi pokój, z którego wychodzi się po „rurę". Na Constructcie gra się w TS oraz King of the Hill.

NARROWS



Symetryczna mapa, umieszczona na moście. Raj dla snajperów, może właśnie dlatego leżą tutaj dwie snajpery, na dolnym poziomie, pod ścianami, obie naprzeciw siebie. Między nimi na środku leży Rocket, a idealnie nad nim Mauler. Trudno obrać strategię na tę mapę, wszystko może się tu zmienić w ułamku sekundy. Team Slayer i Capture the Flag to tryby na niej grane.

To tyle – mam nadzieje, że tekst zainteresował Was i zachęcił do „profesjonalnego" pogrania. Czekam na opinie i komentarze (piszcie na neon@neo-plus.pl). Tymczasem spadam potrenować, do zobaczenia w boju.

Barth ■■

Witam w kolejnej części poradnika wszystkich miłośników jednego z najlepszych FPSów wszech czasów jakim jest Call of Duty 4. Znajdziecie w nim opis broni, perków i trybów gry. Na początek przedstawię Wam wszystkie bronie.

W grze mamy podział na pięć różnych klas, każda z tych klas specjalizuje się w innym typie broni. Oczywiście możemy też tworzyć własne klasy. Ogólnie mamy wybór wśród 26 giwer. Dzielą się one na karabiny szturmowe (assault), pistolety maszynowe (sub machine), lekkie karabiny maszynowe (light), shotguny, snajperki i pistolety.

▶ KARABINY SZTURMOWE

M16A4 – broń półautomatyczna, strzelająca seriami po trzy naboje. Zadaje dosyć duże obrażenia i jest bardzo celna. Niesamowita na średnie i dalekie dystanse. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

M4 Carbine – karabin automatyczny, zadaje średnie obrażenia, ale nadrabia to celnością. Dobry z niedużych odległości i półdystansu. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

AK-47 – wszystkim bardzo dobrze znany, popularny „kałach". Automatyczny, bardzo duży damage, lecz kiepska celność spowodowana dużym rozrzutem. Preferowany na bliskich i średnich dystansach. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

G3 – giwerka strzelająca pojedynczymi nabojami. Zadaje spore obrażenia, jest bardzo celna, wręcz idealna na dalekie i średnie odległości. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

G36C – karabin automatyczny. Wysoki damage, w miarę dobra celność. Dobrze się sprawuje na bliskie i średnie dystanse. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

M14 – karabin o wysokim damage i celności. Jedyną jego wadą jest duży rozrzut po oddaniu 2-3 szybkich strzałów. Dodatki: kolimator, tłumik, granatnik i luneta.

MP44 – karabin jeszcze z czasów II Wojny Światowej. Zadaje duże obrażenia, jest celny, lecz nie można do niego nic zamontować, co sprawia, że ciężko się strzela na dalsze dystanse. Dobry na bliskie i średnie odległości. Dodatki: brak.

▶ PISTOLETY MASZYNOWE

MP5 – spory damage i celność, bardzo dobry na bliskie dystanse. Dodatki: kolimator, tłumik i luneta.

Skorpion – praktycznie można powiedzieć, ze jest to automatyczny pistolet. Mały damage, dobra celność, ale skuteczny tylko z bliska. Dodatki: kolimator, tłumik i luneta.

Mini-Uzi – automatyczny pistolet o średnim damage i celności. Bardzo szybki i dobry na krótkich dystansach. Dodatki: kolimator, tłumik i luneta.

AK-74u – mniejsza odmiana „kałacha", duże obrażenia i dobra celność. Jego potencjał można wykorzystać na bliskie dystanse. Dodatki: kolimator, tłumik i luneta.

P90 – dużo ludzi uważa, że jest to przesadzona broń. Typowa „kosiara", szybka, średni damage, dobra celność, dużo naboi w magazynku. Bliskie i średnie odległości należą do niej. Dodatki: kolimator, tłumik i luneta.

▶ LEKKIE KARABINY MASZYNOWE

M249 S.A.W – karabin o dużej ilości naboi w magazynku. Średni damage i celność, dobry na średnie dystanse. Dodatki: kolimator, usztywniacz i luneta.

RPD – duża pojemność magazynka. Duże obrażenia, bardzo kiepska celność, bliskie i średnie odległości. Dodatki: kolimator, usztywniacz i luneta.

M60E4 – dużo naboi w magazynku. Duży damage, kiepska celność, bliskie i średnie dystanse. Dodatki: kolimator, usztywniacz i luneta.

▶ SHOTGUNY

W1200 – zadaje duże obrażenia, ale jest bardzo niecelny. Tylko bliskie odległości. Dodatki: kolimator i usztywniacz.

M1014 – shotgun półautomatyczny. Mniejszy damage od poprzednika, ale lepsza celność, bliskie dystanse. Dodatki: kolimator i usztywniacz.

▶ SNAJPERKI

M40A3 – bardzo duże obrażenia i bardzo dobra celność. Dalekie i średnie odległości. Dodatki: luneta.

M21 – półautomatyczna snajperka o średnim damage i dobrej celności. Dalekie i średnie dystanse. Dodatki: luneta.

Dragunov – półautomatyczna snajperka o dużym damage i dobrej celności. Dalekie i średnie odległości są jej. Dodatki: luneta.

R700 – bardzo duże obrażenia i dobra celność. Tylko dalekie dystanse. Dodatki: luneta.

Barrett .50cal – półautomatyczna snajperka o bardzo dużych obrażeniach i dobrej celności. Dalekie i średnie odległości. Dodatki: luneta.

▶ PISTOLETY

M9 – mały damage, ale w miarę dobra celność. Dodatki: tłumik.

USP .45 – mały damage i dobra celność. Dodatki: tłumik.

M1911 .45 – średnie obrażenia i średnia celność. Dodatki: tłumik.

Desert Eagle – duży damage i średnia celność. Dodatki: tłumik.

Golden Desert Eagle – bardzo duży damage i bardzo kiepska celność. Dodatki: tłumik.

Teraz opis perków. Mamy trzy sloty, w których możemy umieszczać specjalne umiejętności. W każdym slocie można umieścić innego perka; w pierwszych dwóch wybieramy spośród siedmiu perków, a w trzecim z puli ośmiu.

▶ PIERWSZY SLOT

C4 x2 – dwa ładunki C4.

Special Granades x3 – specjalne granaty x3 (flash lub smoke).

RPG-7 x2 – dwie rakiety. Wybuchające.

Claymore x2 – dwie bomby do podłożenia na przykład w wąskich przejściach.

Frag x3 – zwykłe granaty x3.

Bandolier – dwa razy więcej amunicji na starcie.

Bomb Squad – zdradza położenie claymore'ów oznaczając je specjalną ikonką.

▶ DRUGI SLOT

Stopping Power – pociski zadają większe obrażenia.

Juggernaut – większa wytrzymałość.

Sleight of Hand – dwa razy szybsze przeładowanie broni.

Double Tab – szybsze strzelanie z broni automatycznych.

Overkill – możliwość noszenia od startu drugiej „dużej" broni zamiast pistoletu.

UAV Jammer – niewidzialność dla radaru UAV.

Sonic Boom – zwiększenie siły rażenia granatów, RPG itp.

▶ TRZECI SLOT

Extreme Conditioning – dłuższe bieganie sprintem.

Steady Aim – mniejszy rozrzut przy strzelaniu bez przycelowania.

Last Stand – gdy oberwiemy, leżymy jeszcze na plecach i mamy możliwość zabicia kogoś z pistoletu.

Martyrdom – gdy zginiemy zostawiamy jeszcze po sobie granat, na który często się ktoś nadziewa. Najczęściej nasz oprawca.

Deep Impact – umożliwia strzelanie przez ściany.

Iron Lungs – dłuższe wstrzymanie oddechu przy strzelaniu ze snajperki.

Dead Silence – zmniejsza hałas przy bieganiu.

Eavesdrop – słyszymy co mówią przeciwnicy.

▶ TRYBY GRY

Na koniec krótki opis każdego z trybów gry:

Team Deathmatch – standardowe strzelanie do przeciwników i odradzanie się.

Mercenary Team Deathmatch – jak wyżej, tylko że tutaj nie możemy wchodzić, gdy mamy party. Tylko dla samotników.

Free-for-all – każdy na każdego, czyli strzelasz do wszystkiego co się rusza.

Domination – są trzy flagi i za przejęcie każdej lecą punkty. Gra toczy się aż któraś z drużyn uzbiera określoną liczbę punktów.

Ground War – albo team deadthmatch albo domination, ale gra się po 9 osób w drużynie.

Sabotage – na środku mapy znajduje się bomba, trzeba ją podłożyć w bazie przeciwnika i chronić aż wybuchnie. Jest odradzanie się.

Headquarters – w różnych miejscach na mapie pokazują się obiekty do przejęcia. Za przejęcie dostajemy punkty, ale nie respawnujemy się, gdy obiekt jest już pod naszą kontrolą .

Search and Destroy – jedna drużyna broni dwóch punktów, a druga musi podłożyć bombę. Bardzo taktyczny i drużynowy tryb. Mamy tylko jedno życie.

Team Tactical – może nam wylosować każdy z powyższych trybów (oprócz free-for-all), ale gramy po 3 w drużynie.

Hardcore Team Deathmatch – to samo co deathmatch tylko że dostaniemy kulke z byle czego i giniemy i nie widzimy na ekranie nawet ile mamy naboi w magazynku. Friendly Fire jest włączone.

Hardcore Search and Destroy – jak wyżej tylko że w trybie serach and destroy.

Old School Free-for-all – to samo co free-for-all, ale bronie i perki możemy tylko zbierać z mapy. Wyżej skaczemy, mamy więcej życia.

Cage Match – deathmatch jeden na jednego.

Już niedługo kolejna część opisu, co chcielibyście w nim znaleźć? Piszcie na neon@neo-plus.pl. Życzę miłego grania i dużo kilsów.

ekwador16 ■■

XBOX 360
LISTA PRZEBOJÓW 2007

w konkursie do wygrania:

XBOX 360 Elite

oraz gry:

Lost Odyssey
Devil May Cry 4
Burnout: Paradise

więcej na www.xbox.com

GRY VIDEO | KONSOLE
NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii • DS

WP.PL

XBOX 360

HITY Z PLATYNY

Uzupełniamy braki, kolekcjonujemy klasykę na PS2

Tanie nie oznacza kiepskie. Wręcz przeciwnie, Kolejka Klasyki składa się ze świetnych gier, które warto sprawdzić. Zobaczcie co mieliśmy na ich temat do powiedzenia kiedyś i co myślimy dziś. //Mielu

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Recenzja w N+ 71 / Ocena 9.1 / Autor: Marcellus

„Po przyzwyczajeniu się do mroczniejszego klimatu nie potrafiłem oderwać się od gry na dłużej, niż kilka minut. Nawet teraz intensywnie myślę o powrocie na Wyspę Czasu i spróbowaniu jeszcze raz. Bo nawet pomimo, że teoretycznie Warrior Within jest grą klasycznie jednorazową, mam ochotę ponownie przeżyć tę przygodę. Świetnie opowiedzianą, krwistą, pięknie przedstawioną i bardzo dynamiczną. Tych kilkanaście godzin naprawdę watro poświęcić. Jedynym problemem jest to, że stosunkowo niewiele jest tu nowości w porównaniu z Sands of Time. Walk jest wprawdzie więcej i są trudniejsze, ale zagadki mimo pewnych zmian w zasadzie nie ewoluowały. Z drugiej strony patrząc, w tym gatunku wszystko i tak zawsze polega na odnalezieniu drogi i pokonaniu przeciwników, więc czepiam się trochę na siłę, bo żadna z przygodówek tpp ostatnich lat nie dorasta przygodom Księcia do pięt."

Nic więcej nie trzeba dodawać. Druga część trylogii Piasków Czasu, nawet po ponad trzech latach i dwóch odsłonach God of War, nadal jest pozycją obowiązkową i każdy powinien ją sprawdzić. ■

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Recenzja w N+ 51 / Ocena 8.4 / Autor: OG

„Mnie Ray zassał na dobrych dziesięć godzin, bo właśnie tyle potrzeba do ukończenia tej przygody. Radochę miałem nie mniejszą niż przy zabawie z Jak & Daxter, Ratchet & Clank, czy Sly Racoon. Te trzy produkcje są co prawda bardziej nowatorskie od Raymana 3, ale przecież nie naprawia się czegoś, co nie jest zepsute. Rayman 3 stara się bardziej trzymać klasycznego wizerunku gatunku. Choć nie twierdzę, że nie znajdziemy tu kilku eksperymentów. Jedne są bardziej udane, inne mniej. Ale to ciągle ten sam dobry Rayman, tylko trochę usprawniony i poprawiony w stosunku do poprzedniej części. Uważam, że warto zagrać na równi z innymi hitami."

Trzecia część platformówki z Raymanem w roli głównej ukazała się w czasie, gdy na rynku były już hity pokroju Ratchet & Clank i Jak & Daxter, a mimo to poradziła sobie naprawdę dobrze. Warto sprawdzić tę, przynajmniej z technicznego punktu widzenia, najlepszą część serii. Magia pokręconego, bajecznie kolorowego świata, który powstał w głowie Michela Ancela z Ubisoftu, wciąż działa. ■

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Recenzja w N+ 56 / Ocena 6.4 / Autor: OG

„Odkrywając arkana fabuły bardzo szybko dojdziecie do wniosku, że historia jest bardziej skomplikowana niż wydaje się na początku. Opowieść zostanie podana w kinowy sposób. Ujrzycie naprawdę dużo przerywników. Grając ma się wrażenie uczestniczenia w mrocznym filmie, co nie jest wcale złe. Sprawnie opowiedziana historia to zawsze plus.

Lara jest doskonale wyszkolona. Zawsze była, a teraz potrafi jeszcze więcej. Umie skradać się, chować, przykleić do ściany oraz walczyć wręcz! Kopie i wali z piąchy..."

Pierwszy występ najsłynniejszej pani archeolog growego świata na PS2. Tym razem autorzy zrezygnowali z przygodowego klimatu na rzecz mrocznej fabuły. Nacisk na skradanie się i walkę wręcz odrzucał fanów serii, ale z drugiej strony przyciągnął nowe pokolenie graczy. Solidna oprawa graficzna, dobrze podana fabuła i filmowy charakter – tak prezentował się Tomb Raider nowej ery, który mimo krytyki sprzedawał się jak świeże bułeczki. Mega hit to nie jest, ale na pewno najbardziej kontrowersyjna część serii i choćby dlatego warta uwagi. ■

LEGO STAR WARS

Recenzja w N+ 76 / Ocena 7.5 / Autor: Oskar

„LEGO Star Wars pozwala graczom wziąć udział w najważniejszych wydarzeniach znanych z pierwszych trzech epizodów sagi. Mroczne Widmo, Atak Klonów i Zemsta Sithów zawierają sporo efektownych sekwencji, które bez problemu można przenieść do gry. Taka też jest gra; główny nacisk położono na walkę, eksplorację i liczne elementy zręcznościowo-platformowe. Wszystko to w oryginalnej, wcale-nie-tak-bardzo-kanciastej oprawie."

Kto by pomyślał, że gra z LEGO w tytule okaże się na tyle dobra, żeby mogły pojawić się kontynuacje? Czy ktoś wyobrażał sobie, że śladami Gwiezdnych Wojen pójdzie Batman i Indiana Jones? Coś musi być w tej grze, skoro ma tysiące miłośników na całym świecie. To prawdziwa beczka miodu, tytuł, do którego chętnie powracamy nawet dzisiaj. Sporo akcji, dużo walk i klimat Gwiezdnych Wojen. Co prawda nie jest aż tak rozbudowana jak sequel, ani tym bardziej Complete Saga dostępna na konsolach nowej generacji, ale i tak koniecznie sprawdźcie tę pozycję. ■

CZEMU BECZYSZ?
TO TYLKO GRA...

Ostatni rok upłynął pod znakiem fpsów. Uwielbiam ten gatunek, COD4 mną pozamiatał. Przyszłość również zapowiada się bogato w tym temacie. Żeby nie szukać daleko, czekam na drugą część Killzone, a na ostatnio zapowiedziane nowe Resistance to już po prostu z wywieszonym językiem. Lecz to są tylko takie odskocznie, od wybitnych gier video spodziewam się czegoś innego. Wiecie czego najbardziej oczekiwałem po najnowszej generacji gier? Wejścia w inny wymiar doznań płynących z obcowania z nimi. Zwiększone, dzięki mocy konsol nam panujących, środki przekazu jakie dostali twórcy gier, aż się prosiły aby zagrać na uczuciach graczy i tak tylko przy okazji zawładnąć ich duszami (oraz portfelami oczywiście), jak to robi teatr do spółki z kinem. Czy czeka nas zalew takich produkcji? Ja ich jeszcze nie widzę na horyzoncie.

Na razie mamy atak nowych rozwiązań, producentów sprzętu oraz softu do grania. Czy wszelkiej maści kamizelki dla graczy, imitujące uczucie trafienia pociskiem lub symulujące jazdę samochodem fotele reagujące na nierówności terenu w grze, zbliżają nas do jeszcze lepszego „wczucia się" w klimat gry? Mają być namiastką bodźców, jakie odbierają prawdziwi uczestnicy wszelkiej maści realnych zdarzeń, z przemocą na pierwszym miejscu. Czy spowodują większą integrację ze światem wykreowanym przez twórców? Te bajery wspomagające są fajne, ale ja nie ukrywam, iż chcę czegoś więcej. Może trafniej byłoby powiedzieć – chcę inaczej. I to konkretnie. To gry same w sobie mają zacząć zadawać nam coraz poważniejsze pytania. Mają pobudzać wszystkie części mózgu, nie tylko stawiając proste zagadki przed graczem. A gdy poczujesz dzięki grze takie uczucia, jak nienawiść, miłość, smutek i żal, to gadżety wspomagające nie będą Ci już potrzebne. Będą tylko alternatywą dla graczy pragnących ostrzejszych doznań. Niech gry przemówią do Ciebie. Niech ich ewolucja będzie podporządkowana tylko jednemu celowi – zagraniu na niespotykaną dotąd skalę na naszych uczuciach. Kończysz grać, Twoja głowa ma eksplodować od myśli, Twoje serce ma krwawić od przepełniającego Cię smutku lub bić z radości, bo na nowo poznajesz co to miłość. No, trochę przesadziłem. Ale tylko trochę.

Że coś jest na rzeczy można wyczytać między wierszami w wypowiedziach wielkich tej branży. Prezes SCEE David Reeves jakiś czas temu, w wywiadzie dotyczącym nowych produkcji, zdradził, że tytuły nad którymi w pocie czoła pracują studia developerskie Sony „mają spowodować, żeby ludzie płakali po ukończeniu gry". A wszystko to dzięki rewelacyjnej fabule oraz zastosowaniu elementów emocjonalnych. Pożyjemy, zobaczymy. Ja czekam.

Jeszcze inaczej widzi to mistrz w wymuszaniu reakcji moralnych, Hideo Kojima. Na fali krytyki brutalności w grach, podzielił się dość ciekawymi przemyśleniami co do realności przemocy w grach właśnie. Zwrócił mianowicie uwagę na odrealnienie tego zjawiska, unikanie pokazywania prawdy, skutków jakie przemoc wywiera, a wszystko to w kontekście reakcji grającego na brutalną grę. Tutaj mały cytat z jego wypowiedzi; „Jeśli nie widzisz bólu, nie możesz zrozumieć tego co zrobiłeś. Będziesz przechodził przez kolejne walki, nie będąc odpowiedzialnym za swoje czyny(...)." W dalszej części wypowiedzi porusza wynikającą z powyższych słów konieczność doprowadzenia do sytuacji, w której gracze mają poczuć odpowiedzialność za swoje poczynania w grze. Ma do nich dotrzeć, iż przemoc fizyczna ma swoje przerażające skutki, a nie jest tylko drogą do celu, jakim jest przejście danej gry. No i rodzi mi się w głowie następne pytanie. Gdy już gry zaczną nieść tak duże spektrum doznań, które spowodują, iż zapłaczemy, to co? Może gry video staną się XII muzą? Tylko jest mały problem – kasa na produkcję takich gier. Poniesione koszty muszą się zwrócić, plus przydałby się jeszcze zysk. A tu kiepsko ze sprzedażą? I to bardzo.

To niby takie oczywiste, ale czy także dla wszystkich czekających na ambitne tytuły? Najlepszym przykładem jest Cień Kolosa. Niby wszyscy podniecali się zapowiedziami, pierwszymi screnami, a jakie dysputy toczono na forach, czy łamach gazet. Po premierze i pierwszych relacjach szczęśliwców, nastała moda na analizowanie przesłań, jakie gra niosła. I co? I nic. Na tym się skończyło. Pomimo najwyższych not, gra po prostu nie zarządziła na listach sprzedaży i tyle. Jakaś dobrze reklamowana kontynuacja, lub co gorsza, produkcja na popularnej licencji skusiła klientów, odciągnęła od tego wybitnego dzieła. Bywa. Takich tytułów zresztą znalazłoby się sporo. A Simsy nadal rządzą. Ja się zastanawiam, czy dorośliśmy do takich gier. Wedle zasady rządzącej kinematografią i grami chyba również – jaka publiczność, takie filmy. Nie na odwrót. Kino ambitne jest dla wąskiego grona estetów, większość woli szmirę i tandetę. Jak to ktoś kiedyś powiedział: „Bida z nędzą, przez wieś pędzą". Niestety, taki jest popyt. Nie od przypadku, wracając do szklanego ekranu, mamy już bodajże 3666 odcinek Mody na sukces. Czy jest to taki rewelacyjny serial, a może pretenduje do miana wydarzenia artystycznego? Nie, ma tylko rewelacyjnie liczną widownię, więc kręci się następne części. Proste. Szkoda wydawać kasę na ambitne projekty, bo nikła jest szansa na zwrot poniesionych kosztów, a tu żyła złota normalnie. Smutne, ale prawdziwe. Z grami jest niestety identycznie. Na całe szczęście ojcowie ICO pracują nad dwoma tajemniczymi tytułami. Liczę na mocne uderzenie. MGS4 raczej na pewno nie będzie sztampową produkcją odcinającą kupony od popularności poprzednich części. Kojima, jak dla mnie jest gwarantem tego, co najbardziej cenię – rewelacyjnej fabuły i moralnych wyborów w jego produkcjach.

Pewnie jestem niepoprawnym optymistą, ale nadal liczę na wysyp ambitnych tytułów na miarę ICO. Średnia wieku graczy ponoć rośnie, więc wychodzi na to, że dojrzewamy i gry powinny razem z nimi. Niech nadchodzące produkcje zaczną podnosić poprzeczkę jakościową, jaką postawił Cień Kolosa czy ICO. Chcę debat w telewizji na temat gier, ale nie dotyczących wyimaginowanej przemocy lub złego wpływu gier na dzieci. Niech kogoś na tyle pochłonie jakiś temat z gry, że uczyni z niego motyw przewodni rozważań w gronie intelektualistów, a nie moralistów. Niech w końcu postacie z gier wyjdą z getta ignorancji i zaistnieją jako ikony kultury masowej, na równi chociażby z Bondem – początki mogą być skromne. Bo na poziom ikony sztuki, jak Hamlet, przyjdzie nam jeszcze sporo poczekać. Przegiąłem teraz, ale mam nadzieję, że w niedalekiej przyszłości stanie się to faktem. Zresztą, czy nie jest przegięciem, że wszyscy wiedzą kto to Batman, nawet jak zapytasz staruszkę na targu, a nikt nie wie kto (lub co) to ICO? Brak w masowej świadomości bohaterów pochodzących ze świata gier video świadczy jaką nadal jesteśmy niszą w porównaniu do TV lub kina. O teatrze nawet nie warto wspominać. Oczywiście problem leży też w ilości osób grających, nijak dających się porównać z liczbą kinomanów o telemaniakach nie wspominając. Ale to tylko część problemu. Główny opisałem powyżej, oby jak najszybciej stracił rację bytu. A że zaczynają niektóre środowiska doceniać treści, jakie niosą na swoim grzbiecie gry, niech świadczy fakt, iż stowarzyszenie amerykańskich scenarzystów – Writer's Guild of America – od tego roku dopuściło do grona ubiegających się o nagrodę WGA również twórców fabuły w grach. Choć ocenę tytułów jakie zostały nominowane w tym debiutanckim roku sobie daruję. Mimo to, cieszy mnie, że coś dzieje się w temacie i może być już tylko lepiej. ■■ **T.L.Lewis**

Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

▷ Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
▷ Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
▷ Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
▷ Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
▷ Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

www.norbit.pl

FANATYK.PL
SCI FI & FANTASY ONLINE STORE
KOSZULKI
FIGURKI
GADŻETY
STAR WARS
LORD OF THE RINGS
TRANSFORMERS
I INNE POPKULTURALNE BRANDY
FANATYK.PL

GRYWALNA GROZA

Filmowe adaptacje gier to śliski temat. Większość z nich to – co by nie rzec – chłam nieziemski, nieliczne daje się oglądać bez specjalnego grymaszenia, większość ma tak naprawdę niewiele wspólnego ze swoimi pierwowzorami. // Dr Max / groza@neo-plus.pl

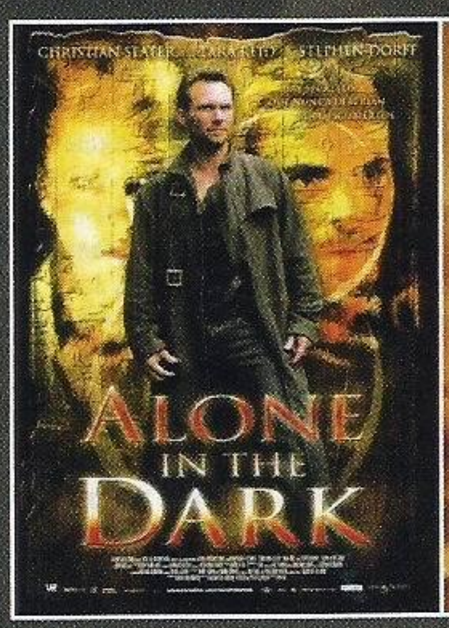
Główny tego powód leży w fakcie, że filmowcy z uporem maniaka zdają się adaptować gry, w których fabuła zdecydowanie nie jest najistotniejszym elementem przesądzającym o ich popularności. Niestety, gry opowiadające poruszające historie nie należą zazwyczaj do głównego nurtu wirtualnej rozrywki, a gdy już jakiś producent decyduje się wydać te kilka(naście/dziesiąt) milionów zielonych papierków na zekranizowanie gry, wybiera tytuły gwarantujące tłumek fanów ustawiających się w kolejce do kin. Dlatego właśnie nie doczekaliśmy się i zapewne nie doczekamy filmowej wersji Shadow of the Colossus, Sanitarium czy innego Grim Fandango. Za to Doom i Super Mario Bros – silwuple. Nie, żebym narzekał. Wcale nie uważam, żeby te historie musiały być opowiedziane w formie filmu, żeby zostać w pełni docenione. Wprost przeciwnie, jestem raczej przeciwnikiem panującej obecnie tendencji do ekranizowania wszystkiego, od staroangielskich poematów do napisów na opakowaniach po chipsach. Historia pisana na potrzeby gry ma obronić się w formie gry. Koniec, kropka. Tym niemniej, warto przyjrzeć się co też Hollywood i spółka najlepszego zrobili z kilkoma grami z naszego podwórka. Bo trzeba przyznać, że wirtualny horror wydaje się od kilku lat cieszyć szczególną atencją producentów.

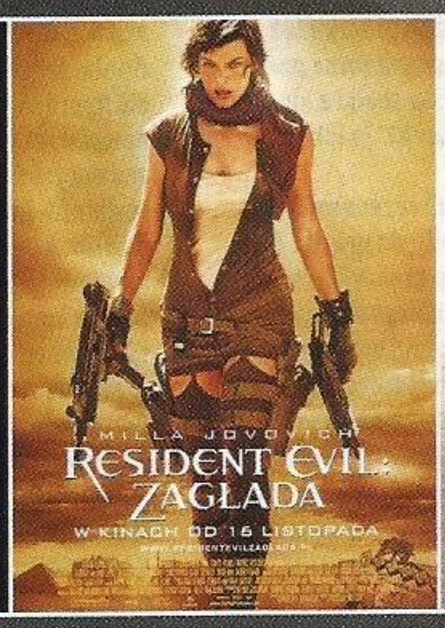
REZYDENTNIE ZŁE

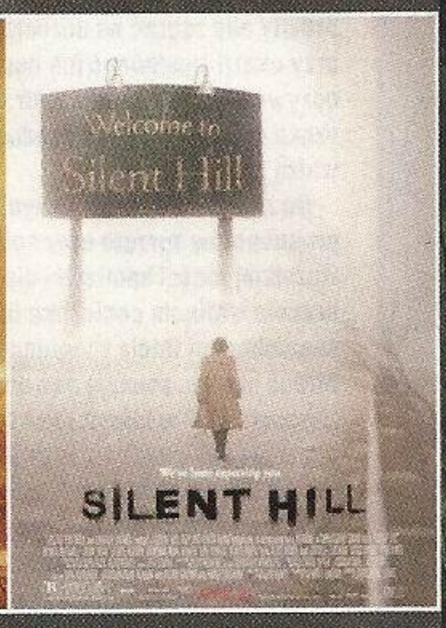
Zaczęło się w roku 2002, gdy niejaki Paul Anderson, odpowiedzialny za kiczowate ale fajne Mortal Kombat i przekiczowate i zdecydowanie niefajne Mortal Kombat: Annihilation, stworzył ekranizację najpopularniejszego horroru w historii gier, czyli Resident Evil. Film można rozpatrywać w dwójnasób: pod względem jakości jako takiej oraz wierności materiałowi źródłowemu. Jeśli chodzi o to drugie, jedyne, co pozostaje zrobić, to wzruszyć ramionami. Filmowy RE ma tyle wspólnego z growym, co telewizyjna Panorama z Panoramą Racławicką. OK, występują w nim zombie i strzelający do nich ludzie. Na tym podobieństwa się kończą. Producenci uznali najwyraźniej, że samo rozwalanie zgniłków, przetykane przesuwaniem ciężkich przedmiotów i drewnianymi dialogami, nie przyciągnie wybrednej nastoletniej klienteli i postanowili dorzucić to, co w dzisiejszym kinie jest niemal gwarancją sukcesu: ćwiczącą salta półnagą Millę Jovovich i pulsujący soundtrack. A, przepraszam, mamy też złą korporację Parasol i generowanego komputerowo koczkodana mającego zapewne robić za huntera. Cóż. Tyle o podobieństwach. Film sam w sobie nie jest tragiczny, raczej mocno przeciętny. Milla rozwala dobermany z karata, fika po podziemnym laboratorium i macha na widzów fragmentem gołego pośladka. I fajnie. Szkoda, że historyjka jest sztampowa do bólu, a dialogi nie są nawet w połowie tak zabawne, jak głupoty wypowiadane przez bohaterów kolejnych gier z serii. Ot, akcyjniak science-fiction jakich wiele, do puszczania w TV w piątkowe wieczory. RE sprzedał się jednak na tyle dobrze, że zaowocował jak dotąd dwoma sequelami. Drugi – Apocalypse – zdecydowanie poszedł w stronę kina trash, podbijając nieznośnie urokliwą głupotę dialogów i liczbę idiotycznie efekciarskich scen. Niestety, byłoby to śmieszne z mniejszym budżetem. A tak widz odnosi paskudne wrażenie, że twórcy traktują swoje dziełko nieco zbyt poważnie. Przynajmniej pojawił się licker. A także całkiem znośnie wyglądający Nemesis. Trzecia i jak na razie ostatnia odsłona przygód zmutowanej Milli – Extinction – próbuje mieszać ideę poprzednich części z postnuklearną otoczką w stylu Mad Maxa czy Fallouta. W rezultacie dostajemy film nieco lepszy od części drugiej w ładnych pustynnych krajobrazach. I coś w rodzaju Tyranta jako ostatniego bossa. Nie wiem ile zarobił ostatni film, ale wydaje mi się, że to dobry moment aby przerwać serię. Średniactwo, nawet ubrane w ładne ciuszki i popisujące się znajomością karate, szybko się przejada, więc niech twórcy cieszą się, że udało im się dobić do trójeczki.

BYĆ JAK UWE

Cóż mogę rzec, czegokolwiek bym nie napisał i tak wiecie lepiej kto zacz i dlaczego wypada go nienawidzić. Nie, żebym miał zamiar próbować zmienić Wasze zdanie. Uwe, jakkolwiek dobrym biznesmenem by nie był, reżyserem jest bardzo, ale to bardzo nieudolnym, a do tego wielu stara się na siłę zaniżać poziom jego filmów. Niepotrzebnie. Dziarski szkop zdaje się pałać szczególną namiętnością do komputerowego i konsolowego horroru, o czym świadczą ekranizacje takich gier, jak House of the Dead, Alone in the Dark czy Bloodrayne. HotD pozostaje jednym z niewielu filmów Bolla, którego mógłbym bronić. Owszem, historyjka nie ma sensu, a film składa się z zupełnie losowych partii dialogów przerywających fragmenty bezmózgiej, komicznie zrealizowanej sieczki z zombie w roli głównej. I co? Nie jestem pewien czego spodziewaliby się fani serii, bo w mojej skromnej opinii reżyserowi niemal idealnie udało się uchwycić esencję gry. I proszę nie udawać, że inny reżyser zrobiłby z HotD Obywatela Kane'a. Uzasadnionym pozostaje natomiast pytanie: Po kiego grzyba właściwie przerabiać strzelankę na lightguna na film? Ale o to należałoby już spytać Uwe. Lub też jego księgowych. O Alone in the Dark pisałem już w odcinku Grywalnej Grozy poświęconym tej zasłużonej serii, więc nie będę się powtarzał. Film jest jak dla mnie ukoronowaniem „talentu" Bolla, a jedynym elementem łączącym tą blasfemię z grą jest imię i nazwisko głównego bohatera. Co do Bloodrayne, powstały jak dotąd dwie części filmowych przygód pół-wampirzycy, które na swój sposób doskonale się uzupełniają. Po części pierwszej widać niezły budżet, przez co zdjęcia (zwłaszcza plenerów) i ogólna realizacja nie śmieszą już tak, jak poprzednie filmy Uwe. Nie wspominając już o obsadzie rodem z czołówki hollywoodzkich produkcji, która niestety niewiele tu daje. Ślamazarne walki, komicznie symulowana scena seksu przy kratach, posykujący Meatloaf, jeżdżący oczami po kartce z tekstem Ben Kingsley i Billy Zane w krzywo naciągniętej peruce. Ogólnie cała gwiazdorska obsada sprawia wrażenie jakby wpadli na plan na minutę-osiem i nie mieli specjalnej ochoty marnować sobie całego popołudnia przy tym pomiocie. Druga część Bloodrayne, rozgrywająca się z bliżej nieznanych powodów na Dzikim Zachodzie, przy swej poprzedniczce może uchodzić za film niezły, acz paradoksalnie, cierpiący z powodu wyraźnych braków budżetowych. Nie zrozumcie mnie źle, Uwe powyżej pewnego poziomu nie wchodzi. W końcu jest fachowcem. Tym niemniej Bloodrayne 2: Deliverance nie jest już takim „wtf?" jak AitD ani też „rotfl" jak HotD. Co nie zmienia faktu, iż za miesiąc w NEO+ pojawi się obszerny wywiad z tym, jakże ciekawym, reżyserem.







WIDAĆ SPORE INSPIRACJE FILMOWĄ ADAPTACJĄ GANSA – CHOĆBY W SPOSOBIE WIZUALIZACJI PRZEMIANY MIASTECZKA

FILM – TO BRZMI DOOMNIE

Uwaga dzieci, odpowiedzcie mi teraz jaka gra najmniej nadaje się na filmową adaptację. Ty tam, zezowaty z tyłu! Street Fighter? Siadaj, pała. Mała podpowiedź: W grze wcielamy się w bezimiennego i pozbawionego osobowości superżołnierza, który bez większego powodu przez kilkadziesiąt poziomów rozpruwa i rozstrzeliwuje pomioty piekielne. Już świta? Oczywiście, Doom, jako jedna z lepiej rozpoznawalnych marek w światku gier, znalazł się na celowniku hollywoodzkich decydentów już w latach 90. Ostatecznie produkcja trafiła w łapki nikogo innego, jak naszego rodaka, doskonałego operatora Andrzeja Bartkowiaka. A że Pan Andrzej wie gdzie i jak podetknąć obiektyw, żeby widzowie popuścili z wrażenia, można było przynajmniej być spokojnym o wizualną stronę przedsięwzięcia. O ironio, filmowi niemal się udaje wybić ponad przeciętność. Zaczyna się nieźle, mamy ekipę twardych, w miarę charyzmatycznych żołdaków, bazę na Marsie i tragiczny w skutkach eksperyment. Niestety, historyjka szybko się kiepści. Potworów pojawia się tyle co kot napłakał (acz wypada postawić duży plus, że nie są one generowane komputerowo, tylko zlepione przy użyciu staroszkolnej animatroniki), w dodatku autorzy kompletnie olali wątek inwazji z otchłani piekieł, w zamian wrzucając zamęczony do bólu bełkot o genetycznych modyfikacjach (co prawdopodobnie miało na celu otrzymanie oznaczenia PG13, zamiast okrutnego M – wyłącznie dla dorosłych). Film warto tak naprawdę zobaczyć z dwóch powodów: niezłej roli Dwayne'a „Skały" Johnsona jako Sarge'a oraz – przede wszystkim – rewelacyjnej acz skandalicznie krótkiej sekwencji FPP.

CICHO WSZĘDZIE...

A to ciekawa sprawa i doskonale pokazująca, że nie każda gra, nawet opowiadająca ciekawą historię, da się bezboleśnie przetożyć na język filmu. Silent Hill nie jest specjalnie dobrym filmem, za to idealną adaptacją materiału źródłowego – owszem. SH the Movie to na pierwszy rzut oka dziwadło. Na drugi do ósmego – męcząca i nudna padaka. Ale gdzieś tak przy jedenastym dochodzi się do wniosku, że to naprawdę rzetelna ekranizacja. Film, podobnie jak gra, opowiada ciekawą historię, jest urokliwy w sferze wizualnej i dźwiękowej, ale – powiedzmy – „gameplay" to w większości śmiertelna nuda. Pół godziny mniej biegania w te i we wte po ulicach, proszę. Co gorsza, zamiast oprzeć się na świetnej dwójce i mieć gotowego scenariuszowego samograja, twórcy filmu koniecznie postanowili odnieść się do jedynki i całego tego okultystycznego mącenia. Nie w tym wątku leży prawdziwa siłą oddziaływania upiornego miasteczka. Film nie jest tragiczny, co najwyżej pada ofiarą zbytniej chęci do wiernego przekładania wydarzeń z gry na celuloid. Fanom serii polecam, przede wszystkim dla doskonałych wizualiów i pojawiających się kilku znajomych... Hmm. Twarzy.

W tym miesiącu to tyle. Miejmy nadzieję że za miesiąc strumyczek materiałów o nadchodzących produkcjach zmieni się w rwącą rzekę i w magiczny sposób zdejmie ze mnie odpowiedzialność wymyślania o czym by tu napisać. Następnie zaś zniknie problem głodu w krajach trzeciego świata, a cwani naukowcy wynajdą lekarstwo na wszystkie choroby świata przyswajalne w formie miętowego opłatka. Taaak. Do przestraszenia za miesiąc. ■

DEGENERACJA

Fani RE zawiedzeni kierunkiem w jakim poszła aktorska wersja ich ulubionej serii, mogą powoli rozpocząć niekontrolowany ślinotok. Już w tym roku bowiem dane będzie nam zobaczyć pierwszy (pomijając krótkometrażowy Executioner) w pełni generowany komputerowo film opowiadający o przygodach m.in. Claire Redfield i Leosia Kennedy'ego. Akcja filmu rozpocznie się siedem lat po tym jak urokliwe Raccoon City zostało zmiecione z powierzchni tego łez padołu. Jak na razie twórcy zaprezentowali pierwszy trailer rozgrywający się na lotnisku. Oprawa może nie powala, bliżej jej do przerywników z nowszych gier z serii, niż do Advent Children, tym niemniej animacja nie razi i Degeneration może się okazać ładnym prezentem dla fanów. Tylko nie nastawiajcie się zbytnio, że obejrzycie to w kinie. Film zmierza prosto na DVD i inne pokrętnie nazwane nośniki.

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Początek Nowego Rok sprzyja podsumowaniom, przemyśleniom, wszelkiego rodzaju wspominkom stąd zrodził się pomysł założenia na forum tematu o największym rozczarowaniu erpegowym minionego roku. Poniżej prezentujemy fragment dyskusji, a także powracamy z kolejnym odcinkiem historii jrpg. Piszcie! **rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Pita**

Dlaczego tematem jest największe rozczarowanie roku? Z przekory, bo zawsze mówi się o grach najlepszych. W dodatku tutaj całość wypełniona jest głębszymi emocjami, a niektóre oceny mocno zaskakują. Głos oddajemy użytkownikom naszego forum, dzięki czemu ujęcie problemu jest szersze, pełniejsze i niejednostronne, a przede wszystkim – bardzo subiektywne.

ERPEGOWE ROZCZAROWANIE ROKU

Kyo: Valkyrie Profile: Silmeria. To dla mnie nie tylko największe rpgowe rozczarowanie roku 2007, ale także największe rozczarowanie, jeśli chodzi o gry w ogóle. Graficznie wypala gałki oczne, to chyba najpiękniejsza pozycja na PS2. Dodam, że muzyka z tej gry jest jednym z najlepszych dzieł Motoi Sakuraby. Znakomicie współgra z tym, co widzimy na ekranie, tworząc naprawdę ujmującą atmosferę. Jeśli chodzi o grywalność, jest to totalne mistrzostwo świata. VP2 posiada, jeśli nie najmiodniejszy, to jeden z najmiodniejszych i najlepiej przemyślanych systemów, z jakimi się w jrpgach spotkałem. Ale co z tego, skoro fabuła, czyli to, co w tym gatunku najważniejsze, to jedna wielka miernota, a każdą scenkę ogląda się z wielkim bólem? Jest bardzo źle napisana, a dialogi brzmią, niczym z jakichś nędznych młodzieżowych seriali.

Mr. Shadov: W tym roku chyba było kilka takich dużych rozczarowań (m.in. szalejący coraz bardziej Nomura, który klonuje FFXIII i bezcześci resztki zwłok FFVII takimi grami, jak Crisis Core). Dla mnie największym rozczarowaniem jest samo Square Enix, które łase na kasę niszczy wszystko, co piękne i zacne było w Square – ludzi oraz ich idee, jak nieodżałowanego YAZZa i jego ekipę, których wizje poległy w walce z kasą fiskalną SE.

Lady Luck: Final Fantasy XII. Gra dobra i z potencjałem, ale na pewno nie jest tym, na co czekałabym tak długo, ile kazano mi czekać (ile razy przesuwano premierę?). Poza tym Odin Sphere – kolorowa, bajkowa, pełna magii i... do bólu nudna po setnym wejściu w tę samą miejscówkę i walkach z tymi samymi przeciwnikami, subbossami i bossami.

Makaroniarz: Final Fantasy XII. Liczyłem, że skoro osadzone jest w realiach z Tactics, to będzie spoko rozgrywka i rozwinięcie systemu z tej wielkiej gry, a tu wyszło takie MMORPG dla jednego gracza. Mi nie podeszło.

rikku100: Porażką jest to, że Square zamiast zająć się FFXIII, robi milion jakichś słabych remake'ów i spin offów, a największą porażką to, że parę miesięcy temu pokazali wybrańcom trailery, których do dziś pozostali fani się nie doczekali.

dark_grzyb: Największym zawodem 2007, jak i w ogóle w całej mojej historii gracza, a nie jest ona najkrótsza, jest oczywiście FFXII. Gra z wielkim potencjałem jest dowodem na to, co się dzieje, gdy firmą rządzą ludzie, którzy nastawiają się tylko i wyłącznie na zysk, zysk i jeszcze większy zysk (drugi zawód 2007 – polityka SE). Fabuła w FFXII jest wyraźnie niedokończona, ale jak mogło być inaczej, gdy mózg projektu (YAZZ) odszedł w połowie produkcji? Zawodzi system, podobnie gambity (zupełnie nietrafiony pomysł, dobrze, że można je wyłączyć). To mógł być najlepszy rpg na PS2, niestety, SE skopało sprawę.

cwany-lis: Fabularnie dwunasty Final to najgorszy obrót sprawy, z jakim miałem do czynienia. Jest mnóstwo gier z prostą, tandetną wręcz fabułą typu „hero clasic fantasy", ale one są tak robione i nie próbują udawać czegoś z górnej półki. Z kolei dwunastka daje na dzień dobry taki kredyt zaufania, zapowiedź czegoś naprawdę przemyślanego i kompletnego, by po dwudziestu godzinach przerodzić się w smęcenie o Szopenie i jakąś „historię drogi" polegająca na przebijaniu się przez pradawne świątynie z mnóstwem labiryntów i niepotrzebnych zaułków. Niesamowicie zmarnowany potencjał.

Bzdursky: Największe rozczarowanie? FFXIII i brak jakichkolwiek konkretnych informacji odnośnie tej gry. Przez to niestety, nie czekam już na nią tak, jak czekałem na dziesiątkę czy dwunastkę.

Bruce: Dla mnie największym rpgowym rozczarowaniem roku jest FFXII. Nie mam bladego pojęcia, za co gra zebrała tak dobre oceny, skoro jest ewidentnym krokiem wstecz serii. A najbardziej boli mnie brak jakiejkolwiek sensownej „gry w grze", czyli czegoś na wzór Triple Triada czy Blitzballa. Bo polowanie na potwory to żadne urozmaicenie, w końcu i tak chodzi tam o walki, a walczy się w dwunastce prawie cały czas.

Mielu: Wychodzi na to, że użytkownicy naszego forum najbardziej zawiedli się na Final Fantasy XII. Nam Gambity, Quickeningi i ogólnie próba przeniesienia zasad rządzących MMORPGami do rozgrywki singleplayerowej przypadły do gustu. To zupełnie coś innego, nowego, świeżego. Za dużo walki? Po siedemdziesięciu godzinach nie czułem znużenia i chciałem więcej. Kiepska fabuła? Owszem, w tej kwestii faktycznie sporo można było poprawić. Technicznie jednak jest to bardzo mocny tytuł. Co sądzicie? Czy również zawiedliście się na tej grze? A co myślicie o ostro krytykowanym Square-Enix? Zapraszamy do dyskusji w RPGamerze i na naszym forum [www.neo-plus.pl/forum]. ■

raport zwiadowcy

▸ TUROWY PONADDŹWIĘKOWY

SEGA bez najmniejszych oporów do bólu eksploatuje maskotkę firmy, czyli jeża Sonica. Pogłoski krążące od sierpnia okazały się prawdą – turowego erpega w realiach świata niebieskiego szybkobiega tworzy BioWare. Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood ukaże się na DSie. Historia dotyczy pogoni ekipy jedenastu herosów (same znajome twarze – Tails, Amy, Rogue, Shadow) pod wodzą Sonica za porwanym Knucklesem, a przynajmniej tak to ma wyglądać na początku. Co najważniejsze, głównym złym nie będzie już Robotnik.
Jeśli wierzyć plotkom, szykuje się najlepsza gra z niebieskim jeżem od czasu dreamcastowego Sonic Adventure, ale póki co wygląda na standardowego turowego rpga. Walki z przeciwnikami widocznymi cały czas na ekranie odbywać się będą w czteroosobowych drużynach, a zdobyte w ich czasie pierścienie posłużą za walutę. Przypuszczalnie, wzorem Super Mario RPG ze SNESa, wprowadzone zostaną sekcje zręcznościowe. Potwierdzono również możliwość dokonywania wyborów w trakcie dialogów.

▸ DATA DO ZAPAMIĘTANIA

Trzeci marca 2008. Właśnie wtedy w Japonii na DSa, czyli najlepszą obecnie platformę jrpgową, trafią takie gry, jak Ys I oraz Ys II (pisaliśmy o nich w „Historii jRPG"). Marzymy o tym, by dotarły również do nas.

▸ LEJ PO RYJU

Garland z Final Fantasy I, Emperor Mateus i Frioniel z części drugiej, Sephiroth, którego przedstawiać nie trzeba, Ultimecia oraz Squall z ósemki, Kuja do pary z Zidanem (FFIX) oraz Tidus z dziesiątego Finala – oto część postaci, które pojawią się w Final Fantasy Dissidia na PSP. Dla przypomnienia, będzie to mordobicie, dlatego może obejdzie się bez mariaży światów z wszystkich części serii w jedno multi-uniwersum. Może (ale kto wie, do czego zdolne dziś jest Square-Enix).

▸ KRZYŻOWANIE GATUNKÓW NA PSP

Atlus po ataku na PS2, zamierzyło się na Wii, a ostatnio również na Nintendo DS, na które powstaje Rondo of Swords, wyglądające na krzyżówkę Odin Sphere z elementami taktycznymi. Czekamy, jrpgów odbiegających od schematów wciąż zbyt wielu nie ma.

▸ PO DS'a DO SKLEPU MARSZ

DS staje się ostoją dla fanów dungeon crawlerów. Po Orcs & Elves szykuje się wzbogacony remake Mazes of Fate znanego z GBA. Oryginał był świetnym, lekko sztampowym rpgiem łączącym elementy klasycznych gier gatunku z japońskim designem. Trzymamy rękę na pulsie.

▸ FAN POWER!

Prace nad fanowskim tłumaczeniem Samurai Shodown RPG podobno mają się już ku końcowi. Jeśli to prawda, przyjrzymy mu się, gdy tylko się ukaże Chyba każdy miłośnik jrpg chciałby wreszcie pobawić się Haohmaru polującym na gluty.

HISTORIA JRPG - część piąta

Po miesiącu przerwy powracamy do tematu historii gatunku. Ostatnio przyglądaliśmy się Ogre Battle i Breath of Fire, najważniejszym grom 1993 roku. Prócz nich ukazało się sporo kontynuacji, jak Romancing Saga 2 i Secret of Mana (Seiken Densetsu 2) od Square na SNESa. Ta druga do dziś cieszy się uznaniem, głównie dzięki porządnej oprawie audio-video, ciekawej historii oraz opcji zabawy nawet dla trzech osób równocześnie. Do najważniejszych elementów systemu należy zaliczyć pierścieniowate menu oraz broń i czary ewoluujące w miarę konsekwentnego używania.
Konsola Ninty doczekała się również czwartej części Ysa. Akcja Mask of the Sun toczy się tuż po Ys II, a ciekawostkę stanowi powrót do systemu z pierwszych dwóch odsłon (widok z góry, zadawanie obrażeń poprzez wbieganie na przeciwnika).
Plaga sequeli dotknęła również Sega Mega Drive. Czwarta odsłona Phantasy Star o podtytule The End of Millenium z upływem lat stała się ulubioną częścią fanów cyklu, a to dzięki opcji planowania z góry sekwencji walk oraz atakom zespołowym. Warto dodać, że seria początkowo planowana była na Sega CD, co umożliwiłoby dodanie między innymi scenek FMV czy podkładu głosowego. Ponadto na SMD ukazała się Shining Force II: Ancient Sealing. Zastosowano w niej znany z taktycznych rpgów podział na eksplorację oraz bitwy.

GDY RODZIŁO SIĘ PLAYSTATION

Światem rządziło Nintendo ze SNESem. W 1994 ukazało się ponad czterdzieści tytułów, z czego o większości dziś już nikt nie pamięta lub są nieznane poza granicami Japonii. Jednak o tych znanych mówi się do dziś. Jedną z takich gier jest Final Fantasy VI. Steampunkowe realia, historia świata związana z Esperami, doskonale wykreowane postacie, czy w końcu system, w którym po raz pierwszy pojawiły się ataki przypominające Limit Breaki – to wszystko sprawiło, że do dziś przez wielu uznawana jest za najlepszą w całym cyklu.
Z szóstym Finalem niewiele gier mogło się wtedy mierzyć, ale na pewno warte były uwagi takie tytuły, jak: Shin Megami Tensei II od Atlusa i Fire Emblem: Mystery of the Emblem (obie na SNESa), która jako pierwsza ukazała się na 24MB cartridżu. Podzielona została na dwie części – jedna to remake Fire Emblem, druga to bezpośrednia kontynuacja. Zrezygnowano w niej z części wprowadzonych wcześniej zmian, nie można było już chociażby zwiedzać miast. Nie zapominajmy również o Breath of Fire II od Capcomu, w której bohaterem był chłopak o imieniu Ryu. Nie, nie chodzi o TEGO Ryu, to tylko ciekawostka. Właśnie w 1994 roku Square postanowiło wydać na SNESa Final Fantasy I & II, rozpoczynając tym samym proceder tak dobrze nam dziś znany.

POCZĄTEK KOŃCA

Gdy w 1995 roku ukazały się pierwsze jrpgi na PSXa, nikt nie spodziewał się, że ta platforma niedługo stanie się nowym domem tego typu gier. SNES wciąż utrzymywał pozycję lidera i to na niego trafiły najważniejsze tytuły, a wśród nich Chrono Trigger od Square.

Historia przedstawiała losy młodych podróżników w czasie (siedem okresów), próbujących zapobiec katastrofie. Gra odbiegała w wielu miejscach od tradycyjnych jrpgów. Przeciwnicy byli widoczni na mapie, a gdy już doszło do walki, postacie nie przenosiły się na wcześniej przygotowaną arenę (podobny system zastosowano w Secret of Mana). Pojedynki toczyły się w trochę zmodyfikowanym systemie ATB, znanym z serii Final Fantasy. Zabawę można było ukończyć na kilka sposobów, a by zobaczyć jedno z zakończeń, należało skorzystać z opcji New Game+ pojawiającej się po pierwszym przejściu gry. Prócz Chrono Triggera ukazało się sporo innych, interesujących tytułów, ale o nich napiszemy w przyszłym miesiącu. Zaczniemy też szerzej przyglądać się seriom znanym z PSXa. Jeśli macie jakieś życzenia związane z tym tematem, uderzajcie na maila i forum. ■

help!

MASS EFFECT

Mass Effect, długo wyczekiwana rewolucja w dziedzinie cRPG, już od kilku miesięcy kręci się w czytnikach blisko dwóch milionów graczy. Zdążył przez ten czas stracić etykietkę jakiegoś mega-przełomu, pozostaje jednak solidnym kawałkiem softu. Nie można odmówić mu głębi i rozmachu godnych legendy BioWare'u.

Niniejszy tekst powstał dla tych, którzy nie mieli jeszcze przyjemności hasania Shepardem, dla tych, którzy chcieliby pohasać inaczej niż dotychczas, oraz tych, którym hasanie na razie nie wychodziło. Potruję chwilę o tworzeniu protagonisty, potem przyjrzę się klasom postaci, by wreszcie przejść do radosnych porad starego pierdoły. Zapraszam do lektury i ostrzegam przed niewielkimi spojlerami – nic specjalnie poważnego, postaram się też, by było ich jak najmniej.

What about Shepard?

Zabierając się do tworzenia postaci (no bo kto to widział, żeby brać defaultową twarz, hm?), trzeba odpowiedzieć sobie na jedno ważne pytanie – czy przez najbliższe 30 godzin chcecie oglądać krągły tyłek pani Shepard, czy też solidniejszą rufę pana Sheparda? Wybór ten nie ogranicza się jednak do samych pośladów, bo dotyczyć będzie także wrażeń słuchowych. Męskiej wersji Sheparda głosu użyczył jakiś pieniek, który mógłby się hajtnąć z Izabelą Trojanowską i założyć nieźle prosperujący tartak. Z kobitką jest odwrotnie – przemawia głosem doświadczonej i utalentowanej aktorki, pani Jennifer Hale, która graczom może kojarzyć się choćby z Bastilą, Samus Aran czy Naomi z MGS. Fonia i wizja (wspomniany kufer, ale przecież też twarz) to nie w kij dmuchał, więc zastanówcie się dobrze. Kiedy już uporacie się z tą kwestią, trzeba będzie wklepać jakieś imię. Jest to czysta kosmetyka, podczas całej rozgrywki zobaczycie je tylko w jednym miejscu – na karcie postaci.

Historia i profil psychologiczny to w zasadzie też kosmetyka, choć już nieco większego kalibru. Rys psychologiczny pozwoli lepiej wstrzelić się w postać, ponadto może wpłynąć na reakcję niektórych NPCów (marginalna sprawa). Z historią jest za to o tyle ciekawie, że przeszłość prędzej czy później dopada Sheparda w postaci krótkiego questa. Wszystkie trzy są w pytę, mnie jednak najbardziej przypadł do gustu ten połączony z dzieciństwem na statkach Przymierza. W jego trakcie wykonałem telefon do... Cóż, miałem nie spojlować.

Teraz wygląd. Jeżeli nie dbacie o to, jak ma się prezentować micha waszej postaci – omińcie ten akapit. Perfekcjonistom, estetom i innym świrom polecam uzbrojenie się w kartkę i ołówek, ewentualnie aparat cyfrowy, bo stworzenie postaci, którą pokochacie, może wymagać trochę pracy. Do dyspozycji jest szereg suwaczków odpowiedzialnych za włosy, pozycję oczu, nosa i takich tam, aż po pierdoły w stylu makijaż czy blizny. Kluczowym wydaje się być suwaczek struktury twarzy, obejrzyjcie więc sobie dokładnie każdą z opcji i na bazie tego wyboru kombinujcie dalej. Ważne też są usta, łatwo stworzyć mocno wątpliwą piękność czy jakiegoś pajaca, więc ostrożnie. Przy dobieraniu barwy oczu pomińcie raczej te jasne – nie prezentują się najlepiej w grze, czasem wydają się nawet świecić. Kiedy będziecie już usatysfakcjonowani tym, co stworzycie, pozapisujcie pozycje suwaczków i odpalcie grę. Wygląda trochę inaczej, prawda? Nic to, przyjrzyjcie się, co Wam nie pasuje – czy to nosek niżej, czy usta mniejsze i tak dalej. Wróćcie potem do tworzenia postaci i odtwórzcie swoje suwaki, wprowadzając zanotowane zmiany. Po kilku próbach wyjdzie Wam ideał, do którego będziecie się ochoczo przytulać (uwaga na partnerki, dziwnie reagują na mizianki z telewizorem).

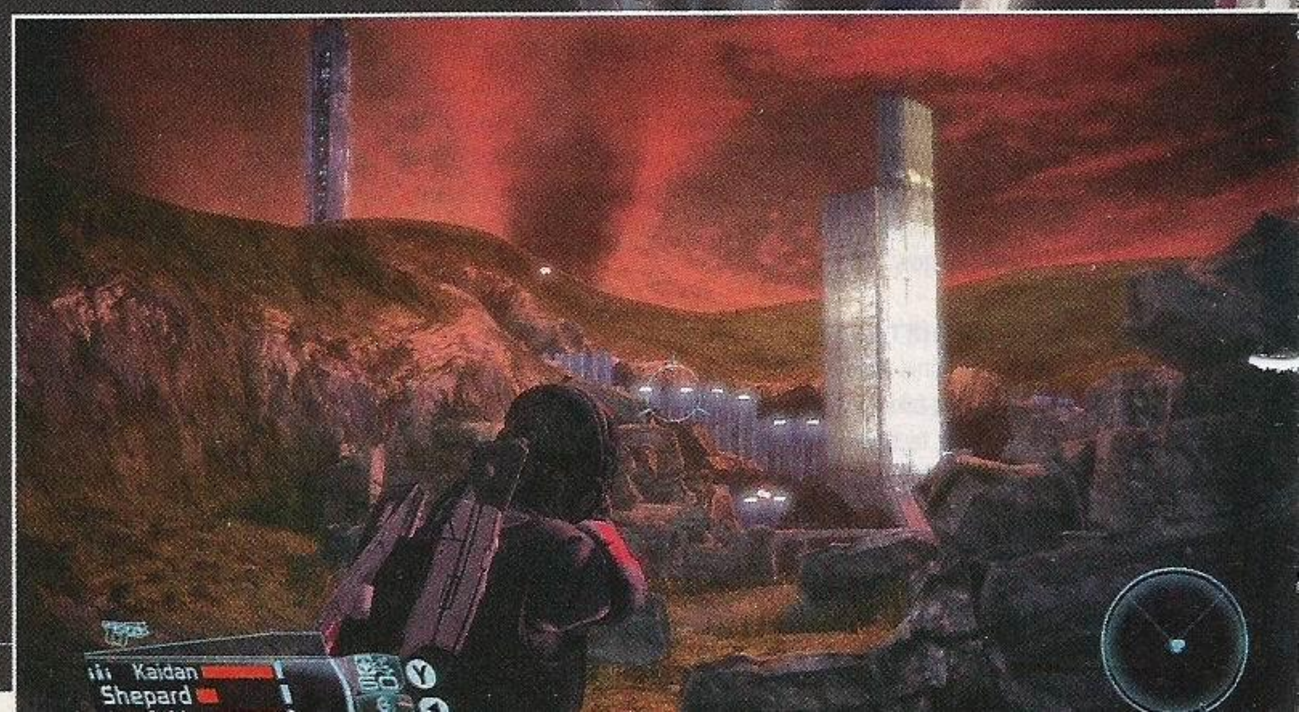
Nasza klasa

Tutaj wybór jest już poważniejszy, bo od niego zależeć będzie kształt rozgrywki, a nawet to, kto powinien towarzyszyć Waszej postaci. Shepard może zostać Żołnierzem, Adeptem, Inżynierem lub wypadkową pomiędzy dowolnymi dwiema z wymienionych klas.

Żołnierz – oczywistą oczywistością jest, że to klasa dla tych, którzy uwielbiają rzucić się bezpośrednio w wir walki. Żołnierz może opanować do perfekcji posługiwanie się każdą z czterech broni, co pozwala błyskawicznie dobierać odpowiednie do sytuacji argumenty. Co powiecie na zmiękczenie obrony jakiejś bazy kilkoma pacnięciami ze snajpy, potem dziki sprint połączony z ostrzeliwaniem się karabinem szturmowym, ciśnięcie granatem w tłum, szybką zmianę broni na shotgun, kilka solidnych z niego plaskaczy, a kiedy armata się przegrzeje, wyszarpnięcie pistoletu i postawienie nim kropki nad „i"? To jest właśnie żołnierz. Na karkołomne wybryki pozwoli Wam kapitalna umiejętność Niewrażliwość, którą uzyskacie pakując talent Zdrowie. Maksymalnie rozwinięte Zdrowie nie dość, że podwyższy i tak wysokie u żołnierza HP o 30%, to jeszcze dzięki Niewrażliwości zapewnia przez 20 sekund 80% bonus do obrony. Umiejętność ta ładuje się na maksymalnym poziomie 30 sekund, co daje nam 10 sekund kitrania się między odpalaniem kolejnych Niewrażliwości. Owinięci w dobry pancerz zamienicie się w czołg, przy którym Rudemu 102 zrobi się przykro. Teraz nie są Wam potrzebne nawet ciężkie pancerze, wystarczy, że w talent Pancerz Bojowy wrzucicie raptem trzy punkty, aby w razie czego móc odpalić 30% boosta do uszkodzonych tarcz. Niewrażliwość kluczem jest, dlatego jak najszybciej odblokujcie Zdrowie poprzez włożenie 5 punktów w Szkolenie Szturmowe. Pierwszą Pomoc polecam zostawić w spokoju, bo to umiejętność pasywna i może być z powodzeniem odbębniana przez kogoś z drużyny. O wiele lepiej jest poświęcić trochę uwagi talentowi Żołnierz, który da Wam regenerację HP – i znowu, w połączeniu z pancerzem wyposażonym w uzdrawiające moduły, zrobi z Was czołg do kwadratu. Braki w umiejętnościach technicznych i biotycznych uzupełnijcie towarzyszami broni, najlepiej Tali i Liarą. Podsumowując – skupcie się na żywotności i szlifowaniu talentów bojowych, a przez grę przejdziecie jak gorący nóż przez masło.

Adept – mógłby mówić Vaderowi „tato" i Vader byłby dumny. Największą siłą adepta są moce pozwalające mu ciskać adwersarzami, którzy nie mają innego wyjścia, jak tylko radośnie fruwać gdzie im karzemy. Zalecam postawę zdecydowanie agresywną i potraktowanie talentów Bariera, Odkształcenie i Zastój po macoszemu. Wystarczą tam zaledwie 2-3 punkty, by mieć w razie czego jakiegoś waleta w kieszeni. Zdecydowanie lepiej zrobicie, jeżeli skupicie się na maksowaniu Rzutu, Podniesienia i Osobliwości, dzięki czemu zmniejszycie czas ich ładowania i zwiększycie kuku, które robić będziecie przeciwnikom. Wypróbujcie też combo Podniesienie -> Rzut, kapitalna sprawa, jeżeli chcemy pozbyć się niechcianego towarzystwa na jakiejś platformie, moście itd. Pamiętajcie, lotem bliżej. Jedynym sensownym zastosowaniem dla Zastoju wydaje się być prestiżowy talent Bastion – dzięki niemu unieruchomionego przeciwnika będzie można zranić. Tylko... No właśnie, czy walenie do bezbronnych posągów jest zabawne? Sami musicie sobie odpowiedzieć. Zabawna za to jest Osobliwość, talent warty każdego wpakowanego weń punktu. Dzięki Osobliwości zdominujecie pole walki, szmacąc równo całe grupy przeciwników razem z otaczającym ich śmieciem – wszelkimi skrzyniami, za którymi zwykle się kitrają. Niestety, talent ten nie łączy się w radosne combosy z Podniesieniem i Rzutem. Nie przejmujcie się faktem, że możecie nosić tylko lekkie pancerze – znajdziecie potem taki sprzęt, że o problemie zapomnicie, a uzupełnianie sobie tarcz Barierą (400 dodatkowych punktów już na pierwszym poziomie!) więcej niż zrekompensuje Wam słabsze opancerzenie w początkowych fazach gry. Jedynymi przeciwnikami, z którymi możecie mieć problemy, to wszelakie sondy – gadziny odporne są na biotykę i bez pomocy ziomków z drużyny może być bardzo ciężko. Poza nimi nie powinniście jakoś szczególnie zgrzytać zębami, może poza początkowymi fazami gry, kiedy okresy ładowania mocy są trochę przydługie. Na akcje zabierajcie Garrusa/Tali i Ashley. Podsumowując – skupcie się na Rzucie, Podniesieniu i Osobliwości, resztę talentów i umiejętności traktując jako przerywniki między ładowaniem mocy.

Inżynier – to cwaniak, który nie daje piątaka. Inżynier osłabia na różne sposoby przeciwników tak, żeby nie wyszło, że sam jest dupiaty w walce... Hmm. W każdym razie, dzięki pakowaniu talentu Hakowanie zmniejszycie czas ładowania pozostałych mocy, poza tym uzyskacie dostęp do umiejętności Hakowanie SI – fajna rzecz na co trudniejsze walki z hordami syntetycznego ścierwa, bo pozwala przeciągnąć na naszą stronę jednego z przeciwników. Wystarczy rzucić hakowanie na jakąś wieżyczkę czy pancernika, skitrać się za winklem i czekać, aż załatwią sprawy między sobą. Redukcja i Deszyfracja nie dość, że wzmocnią Waszą postać, to jeszcze pozwolą na pozbawienie przeciwnika możliwości używania mocy i zdolności (Redukcja) i przegrzeją mu spluwę (Sabotaż). W świetle takich możliwości blednie nieco paraliżowanie przeciwnika Porażeniem Nerwowym, więc znów powtórzę radę – nie przejmujcie się za specjalnie Pierwszą Pomocą, Medycyną i wszystkimi dobrotkami, które odblokowują. O wiele lepiej, jeżeli leczeniem zajmie się ktoś z drużyny, a Wy zaoszczędzone punkty włożycie w świetną Elektronikę, która na stałe zwiększa tarcze i daje umiejętności odzierania z nich przeciwników – Przeładowanie.



Do towarzystwa warto dobrać sobie jakichś twardzieli, dobrze sprawdzają się Wrex i Ashley. Podsumowując – najmniej ofensywna, a najbardziej kombinująca klasa. Debugowanie przeciwników potrafi być wielce skuteczne, ale równie dobrze może się tym zajmować ktoś z naszej drużyny. Wybór należy do Was.

Hybrydy – te klasy to wypadkowe pomiędzy dwoma dowolnymi podstawowymi. I tak Szpieg miesza Inżyniera z Żołnierzem, co daje świetnego wojownika do walki na odległość. Szturmowiec to Żołnierz plus Adept, istny morderca w zwarciu. Strażnik zaś łączy Adepta i Inżyniera, dając w efekcie coś w rodzaju czystego maga (uwaga, zna się tylko na pistoletach, w dodatku dość słabo). Każda hybryda to zestaw przemieszanych talentów klas matczynych, z puli wyleciały jednak te najpotężniejsze – Zdrowie, Osobliwość i Hakowanie. Gra się nimi ciekawie, choć ciekawiej jest odblokować achievementami kolejne umiejętności i uzupełnić braki tych profesji na własną rękę. Krótko mówiąc – klasy na kolejne podejście do gry.

Liczba punktów talentów w zależności od poziomu

Poziom	Shepard	Drużyna
1-5	3	2
6-20	2	2
21-35	2	1
36-60	1	1

Casual kontra Hardcore

Poziomy trudności różnią się wyłącznie wytrzymałością przeciwników. Nie liczcie na większą ilość doświadczenia lub sprytniejszą SI. Jeżeli nie walczycie akurat o achievementy za przejście gry na „zabójczym" czy „szalonym", jedynym, co uzyskacie je wybierając, to dłuższe walki. Czasem absurdalnie długie, bo wrogowie nie dość, że mają więcej HP, to jeszcze lepsze tarcze i prawie każdy z nich dysponuje Niewrażliwością. Na „szalonym" walka z Kroganinem, który zdąży wrzucić Niewrażliwość, potrafi trwać nawet kilka minut, a minuty te mogą upłynąć na bezowocnym pruciu do leżącego przeciwnika. Jeszcze większy ubaw jest, kiedy taki osobnik podniesie się i zdąży uleczyć. Wkoło Macieju. Dlatego, zanim zabierzecie się za najwyższe poziomy trudności, dobrze jest opanować grę na tyle, by na luzie nie dopuszczać takich Krogan do używania ich umiejętności – trzeba błyskawicznie na nich reagować Rzutem, Osobliwością lub czymś z arsenału Inżyniera. Walki z Kolosami i Miażdżypaszczami na „szalonym" odpuszczałem sobie zupełnie, dranie mają ogromne wartości tarcz i HP, w dodatku potrafią szybko się regenerować. Not fun.

TRIKIEM, KTÓRY CZĘSTO UMYKA GRACZOM, JEST PODWÓJNY ZOOM NA MAKOWYM DZIAŁKU. PRZYDUŚCIE LEWY SPUST, DWA RAZY KLIKNIJCIE PRAWY GRZYBEK I GOTOWE – MOŻECIE TERAZ WYCZYŚCIĆ OBRONĘ JAKIEJŚ BAZY WŁAŚCIWIE BEZ RYZYKA

Mów do mnie jeszcze

Parę słów o dialogach. To całe kółeczko dialogowe ma system, który generalnie polega na tym, że odpowiedzi po prawej stronie popychają rozmowę do przodu, a te po lewej drążą temat. Odpowiedzi górne to z reguły milusia gadka Idealisty, te z dołu to pyskówki Renegata; co jest pośrodku, łatwo się domyśleć. Czasami niektóre opcje dialogowe podświetlone będą na niebiesko lub czerwono, co oznacza, że postać użyje Uroku lub Zastraszania. Odpowiedzi te zazwyczaj są najciekawsze i dają najlepsze efekty. Czasami zdarzyć się może, że któraś z odpowiedzi jest ciemnoszara i nie da się jej wybrać – oznacza to, że Wasza postać ma za niski Urok lub Zastraszanie. Warto przed ważniejszymi rozmowami robić save, bo często zdarza się, że Shepard powie coś innego, niż oczekiwaliście lub skończy rozmowę/questa, kiedy mieliście ochotę jeszcze pogadać. Uważajcie też na przycisk X, bo oprócz tego, że przeskakuje gadkę, to jeszcze wybiera opcję dialogową. Jeżeli będziecie się za bardzo śpieszyć, przeskoczycie sobie cały dialog i po frytkach będzie.

To, co Wasza postać powie, ma wpływ na wskaźniki Idealisty i Renegata. W trakcie nabijania tych pasków do 75% (potrzebne do achievementów: dwóch na raz, bez oszukiwania nie nabijecie), otrzymacie następujące bonusy:

Idealista:
05% - odblokowuje dwa sloty Uroku, daje jeden punkt Uroku
25% - dwa sloty Uroku, punkt Uroku, 10% do ładowania Pierwszej Pomocy
50% - 10% bonus do HP
75% - dwa sloty Uroku, punkt Uroku, 5% do ładowania wszystkich talentów

Renegat:
05% - odblokowuje dwa sloty Zastraszania, daje jeden punkt Zastraszania
25% - dwa sloty Zastraszania, punkt Zastraszania, 10% do ładowania Pierwszej Pomocy
50% - regeneracja HP +1 na sekundę
75% - dwa sloty Zastraszania, punkt Zastraszania, 5% do zadawanych obrażeń

Co masz w koszyczku?

W koszyczku masz mieć porządek. Poważnie. Gra zasypuje stertami badziewia, jednocześnie nakładając limit 150 przedmiotów. Dlatego zalecam krótki postój, co jakiś czas i przejrzenie ekwipunku. Warto zachować sobie kilka wersji amunicji, by móc dobierać ją stosownie do zagrożenia, reszta do przerobienia na omni-żel. Nie ma co sobie zawracać głowy handlem, pieniędzy i bez tego będzie nadmiar, a wysoki poziom omni-żelu pozwoli na częste naprawy MAKO i olanie upierdliwych mini-gierek. Handel przydaje się tylko do polowania na unikatowe zbroje, a i wtedy możecie pomóc sobie małym trikiem. Po każdej questowej planecie kwatermistrz z Normandii (kitra się na dolnym pokładzie) odświeża swoją ofertę. Przed rozmową z nim zróbcie save, potem sprawdźcie co ma – jeśli nie ma, reload i do skutku. Przed handlem z kwatermistrzem przejrzyjcie szafki swojej drużyny, a nuż któryś z towarzyszy chętnie łyknie sprzęt, który chcieliście sprzedać. Aha, żeby gość w ogóle miał szansę na ciekawy ekwipunek, musicie pilnować kupowania licencji u spotykanych handlarzy. Najciekawsze licencje mają kupcy z Cytadeli (pod warunkiem, że osiągniecie 36 poziom). Bezkonkurencyjnym sprzętem jest ekwipunek Widm – żeby kwatermistrz zaczął nim handlować, trzeba zdobyć achievement za uzbieranie miliona kredytów.

Poeksperymentujcie z różnymi modułami rozbudowującymi broń i pancerze. Nie ma problemu ze złożeniem sobie dla przykładu snajperki-wyrzutni rakiet: dwa przedłużenia lufy i mini-granaty. Rzecz przegrzewa się po jednym strzale, ale przeciwnicy fruwają przesłodko. Warte odnotowania są moduły zwiększające tarcze oraz wspomagające regenerację HP lub tarcz, niegłupie są te odpowiedzialne za chłodzenie broni.

Nie spać, zwiedzać!

Sterowanie pojazdem może nie jest najszczęśliwsze, ale do MAKO trzeba się przyzwyczaić, nie ma bata. Inaczej eksploracja i walka zabierałyby po prostu zbyt wiele czasu. Po chwili treningu (i próbie wymazania z pamięci Warthoga), powinniście załapać. Siedząc w MAKO, za pomocą X w każdym momencie możecie wrócić na Normandię (no, chyba że jazda jest elementem questa), ponadto, jeżeli wyjedziecie poza planszę, Joker radośnie przeniesie Wasz wózek na miejsce lądowania – możecie z tego korzystać jako ze skrótu, bo czasami przebijanie się przez górskie szczyty jest co najmniej upierdliwe. Jeżeli widzicie na mapie minerał, do którego nie możecie się dostać – odpuśćcie, szkoda nerwów. Minerałów jest więcej, niż potrzeba, więc o questa nie musicie się martwić (pod warunkiem, że badacie każdą planetę oraz dokładnie przeszukujecie pasy asteroid – na co większych z nich można znaleźć złoża).

Trikiem, który często umyka graczom, jest podwójny zoom na MAKOwym działku. Przyduście lewy spust, dwa razy kliknijcie prawy grzybek i gotowe – możecie teraz wyczyścić obronę jakiejś bazy właściwie bez ryzyka, przeskakując tylko od czasu do czasu rakietę, która łaskawie się do Was dowlecze. Jeżeli coś się jednak dowlecze i zrobi kuku, to zanim zaczniecie naprawiać pojazd, zaparkujcie go w bezpiecznym miejscu – omni-żelowanie chwilę trwa, a MAKO jest wtedy unieruchomiony i wystawiony na kolejne razy.

MAKO ma jeszcze jedną (nie)ciekawą cechę – obcina uzyskane za pokonanych przeciwników doświadczenie o dobre dwie trzecie. Dlatego tym, którym zależy na dużych ilościach expa, zalecam taktykę zmiękczania przeciwników działkami MAKO, potem wyskakiwania na zewnątrz i dokańczania sprawy „z ręki". Świetnie sprawdza się tutaj zaproponowana przeze mnie wybuchowa snajpa. Żołnierze mogą się pokusić ponadto o bezpośrednie fikanie do Miażdżypaszczy – wystarczy z włączoną Niewrażliwością latać naokoło robali i kropić z czego tam się ma. O ile nie podejdziecie za blisko i nie oberwiecie szponem, jesteście bezpieczni – Niewrażliwość chroni przed kwasem i Miażdżypaszcza może Wam generalnie nadmuchać.

Achievement unlocked

Na wszystkie achievementy przyznawane za użycie jakiejś umiejętności 75 razy czy zabicie z którejś z broni 150 przeciwników musicie zapracować sami. Do puli nie są wliczane poczynania naszych towarzyszy. Inna sprawa, że części umiejętności nie trzeba używać w walce – z powodzeniem możecie w kółko rzucać na siebie Barierę albo do znudzenia podnosić skrzynie i kontenery.

Najtrudniejszymi osiągnięciami są te za poszczególnych członków drużyny. Wymagają sporo pracy, uwagi i sumienności. Po pierwsze, zanim włączycie interesującą Was postać do drużyny, wykonujcie tylko te zadania, które są ABSOLUTNIE konieczne do rekrutacji danej postaci. Nie rozmawiajcie z nikim, nie oglądajcie niczego, niczego nie dotykajcie i nie hakujcie. W kierunku achievementa liczy się każdy wpis do dziennika i kodeksu, nabijajcie więc sobie te wpisy kiedy już obie towarzyszące Wam postaci będą tymi, za które pragniecie zdobyć osiągnięcia (powyższe nie tyczy się Eden Prime – tu róbcie wszystko, co chcecie. Po prostu już tu nie wrócicie). Kiedy będziecie już mieli w drużynie kogo trzeba, liżcie każdą ścianę, wypełnijcie każdego questa, rozmawiajcie z każdym NPC, wylądujcie wszędzie, gdzie się da. Po każdej questowej planecie powróćcie na Cytadelę i poszukajcie nowych NPC i questów. Musi się Wam udać i achiev prędzej czy później wskoczy. Za jednym podejściem do gry zdobędziecie co najwyżej dwa takie osiągnięcia, więc aby złapać komplet, trzeba przejść grę najmniej trzy razy. Liżąc każdą ścianę.

Poziom trudności możecie zmieniać do woli, a dokładniej do momentu odpalenia przekaźnika na Eden Prime. Po tym wydarzeniu, jeżeli myślicie o zdobyciu achieva za dany poziom trudności, niczego nie zmieniajcie. Pozostałe achievementy to raczej żadna filozofia.

Pożegnania nadszedł czas

To by było na tyle. Mam nadzieję, że choć kilka z wymóżdżonych przeze mnie porad umili Wam przygodę ze wspaniałym Mass Effect. Jeżeli macie jakieś pytania lub uwagi, uderzajcie na forum Neo. Znajdziecie mnie gdzieś w okolicach działu X360. Albo walcie na neon@neo-plus.pl. Żegnam i udanych łowów życzę!

■■ sasori

RETROSPEKCJA

ŚMIERTELNY BUJ

CZYLI KREW, PRZEMOC, KREW, BŁĘDY ORTOGRAFICZNE I WIĘCEJ KRWI

Jako, że przez ostatnie kilka miesięcy zajmowaliśmy się rdzennie japońskimi produkcjami, w tym miesiącu przeniesiemy się na drugi brzeg Pacyfiku, by pogwarzyć o jednej z najbardziej krwawych serii jakie zafurczały w czytnikach konsol i komputerów. Let Mortal Kombat begin!

Pierwsza odsłona turnieju ukazała się w roku 1992 na automaty (wiecie, takie cuchnące potem i uryną budy, w których grywali Wasi pradziadkowie przed bitwą pod Stalingradem) i została szybko skonwertowana na niemal wszystkie ówczesne platformy, od PC i Amigi począwszy, poprzez SNESa i MegaDrive, na GameBoyu skończywszy. Gra była na pozór dosyć standardową bijatyką ładnie wpisującą się w szablon stworzony przez Street Fightera 2. Siedmiu wojowników do wyboru, każdy z zestawem unikalnych ciosów specjalnych, itd. MK wyróżniał się jednak kilkoma cechami, które – jak się wkrótce okazało – miały zapewnić mu nieustającą popularność przez kolejną dekadę. Po pierwsze – grafika. Dziś może i wygląda jak wycinki z foto story zamieszczonego w Klavo czy innym czasopiśmie gwałcącym umysły nieletnich, ale kiedyś digitalizowane postacie stworzone na bazie żywych aktorów to było naprawdę COŚ. Drugim aspektem wyróżniającym MK była bezprecedensowa ilość posoki, jaka wylewała się z ekranu przy byle pierdnięciu jednego z wojowników. Ta właśnie cecha, w połączeniu z kolejną absolutną nowinką – wykończeniami znanymi do dziś jako Fatality – sprawiła, że MK stał się na pewien czas zmorą obrońców moralności i ładnym tematem zastępczym dla spragnionych sensacji pismaków. Co zresztą panowie z Midway, macierzystej firmy serii, mieli w planach i co przysporzyło grze olbrzymiego rozgłosu. Pierwszy Mortal wprowadził też kilka postaci bez których trudno sobie dziś wyobrazić grę spod znaku smoka, jak choćby zaciekłych rywali, ninjasów Scorpiona i Sub-Zero (oj, przepraszam, Scorpion był Ninja, Sub to Lin Kuei), bezwstydnie zerżniętego z Bruce'a Lee Liu Kanga czy też boga piorunów Raidena.

Już w rok po swej poprzedniczce, automaty zaatakowała druga odsłona turnieju. MKII wzięła wszystko co dobre z „jedynki", pomnożyła to kilkukrotnie i dorzuciła kilka zupełnie świeżych, doskonałych rozwiązań. Liczba wojowników wzrosła do dwunastu, poszerzył się wachlarz specjali, każdy zabijaka dostał teraz po dwa (lub nawet trzy) niesmaczne sposoby wykończenia przeciwnika po zwycięskiej walce. Wprowadzono także kilka mniej udanych pomysłów, jak chociażby Babality i Friendship, czyli nieco absurdalne zakończenia walki poprzez okazanie przeciwnikowi sympatii czy też zamiany go w niemowlę. Pomijając jednak drobne wpadki, MKII do dziś przez wielu uważany jest za najlepszą grę w serii. Bezbłędnie uchwycony został klimat – coś w stylu mrocznego i jednocześnie sympatycznie kiczowatego filmu fantasy z Hong Kongu. Powrócili ulubieńcy z poprzednich części, jak oba nindżasy (tak, Lin Kuei, nikogo to nie obchodzi!), Liu czy Raiden. Pojawiły się nowe twarze w postaci napakowanego Jaxa, zamaskowanych sióstr Kitany i Mileeny, oraz Kung Lao – mnicha w zabójczym meloniku. Utrwaliła się także tyleż głupawa, co sympatyczna tendencja do podmieniania literki „C" na literkę „K" w każdym możliwym i niemożliwym słowie. Kool. MKII ukazał się, podobnie jak jego poprzednik, na niemal każdej ówczesnej platformie sprzętowej, przy czym najzabawniej zdecydowanie prezentowała się wersja amigowa. Młodsi z czytelników zapewne nie pamiętają już tego zasłużonego komputerka, wobec tego wspomnę jedynie, że MKII ukazał się na Amisi bodajże na czterech dyskietkach, którymi należało szuflować podczas rozgrywki. Ot, na przykład po wklepaniu kombinacji Fatality czytnik furkotał radośnie a na ekranie pojawiał się komunikat „Insert Disk 2". Zmienialiśmy więc dyskietkę, po czym postać robiła swoje. Następnie znowu „Insert Disk 1" i tak w kółeczko.

Tak czy siak, cały świat oszalał na punkcie Mortal Kombat. Wokół serii zaczął tworzyć się mały przemysł, powstawać zaczęły komiksy, figurki, zaczęto także poważnie myśleć o filmowej adaptacji, która zresztą niedługo później wdarła się do kin na całym świecie, razem z trzecią odsłoną gry. MK3 zaatakował w 1995 roku i – na pierwszy rzut oka – stanowił dalszy krok w ewolucji serii. Oprócz typowych udoskonaleń w rodzaju zwiększenia liczby zawodników i ciosów, wprowadzona została opcja biegania, przyporządkowana osobnemu przyciskowi. W połączeniu z implementacją przeprogramowanych kombosów, uczyniła rozgrywkę MK3 najszybszą, ale też najmniej „spontaniczną". Dodatkową śmiesznostką był nowy typ wykończenia stanowiącego się po walce rywala – Animality, czyli przemiana w zwierzę – opiekuna duchowego – i w takiej formie zrobienie bubu przeciwnikowi. Wielu fanów zaczęło kręcić nosami na wprowadzane na siłę innowacje i zaczęli się obawiać o przyszłość serii. Nie zmieniło to faktu, że gra nadal była świetna i rozeszła się w sklepach, jak krwawe steki na prywatce velociraptorów.

Jako, że były to piękne czasy jednej z pierwszych wojen konsolowych, wówczas pomiędzy PSX a segowym Saturnem, w pewnym momencie twórcy Mortala zostali skuszeni opracowaniem tytułu na wyłączność dla jednej z konsol. W pierwszej kolejności padło na czarną bestyjkę Segi, na którą jeszcze w 1995 roku ukazał się Ultimate MK3 – wzbogacona o nowe postacie i areny reedycja trzeciej części. Posiadacze PS one nie zostali jednak na lodzie i już w niespełna rok później otrzymali Mortal Kombat Trilogy, stanowiący kompilację wszystkich postaci i aren jakie do tego czasu pojawiły się w smoczej serii. Gracze byli na tyle rozanieleni opasłością UMK3, że mało kto zauważył, że dwuwymiarowe sprite'y zostały przeskalowane z poprzednich gier dość niechlujnie i tak naprawdę pod względem grafiki i animacji MK Trilogy niejednokrotnie ustępowało poczciwej „dwójeczce".

Pod koniec lat 90. twórców gier opanował nowy szał – 3D. Nieuniknionym więc było, w zgodzie z duchem czasu, przejście smoczej serii ze staromodnych bitmap na trójwymiarowe bryły. Autorzy zarzekali się przy tym, że nie zostanie zatracony charakterystyczny wizerunek serii, a miało to zostać osiągnięte przez pokrycie trójwymiarowych modeli zawodników teksturami „zdjętymi" z aktorów. W praktyce co prawda nie wyszło to specjalnie przekonująco, nie ma jednak wątpliwości, że skok w 3D wypadł jak na owe czasy całkiem znośnie, nawet pomimo dołożenia paru średnio udanych postaci, które prześladować nas miały przez kilka kolejnych części cyklu. Zrezygnowano za to z wszelkich elementów w rodzaju Friendship, które momentami czyniły z takiego np. MK Trilogy groteskową humoreskę i powrócono do znanego z MKII standardu dwóch Fatality na postać. Rok po premierze MK4, kontynuując tradycję zapoczątkowaną przy okazji Saturna, brylujący wówczas jeszcze Dreamcast otrzymał ulepszoną edycję gry, zwaną MK Gold – uzupełnioną o cześć nowych-starych (znanych z wcześniejszych części) postaci oraz nowe areny.

O ile MK4 nie był tytułem złym, rzesze fanów serii zaczęły topnieć, znudzone nieco stęchłą już formułą gier ze smokiem w logówce. Ed Boon, praojciec serii, wiedział, że czas na pokazanie zupełnie nowej odsłony MK. Na owe objawienie gracze musieli czekać trzy lata. W 2002 ukazuje się MK Deadly Alliance. Hulająca na zupełnie nowym silniku piąta pełnoprawna część Mortala dokonała tego, w co wielu przestało wierzyć – na nowo obudziła zainteresowanie serią. I to nie tylko wśród starych fanów. MKDA wprowadziło multum nowych postaci i pokaźne zmiany do skostniałego systemu walki, zachowując jednocześnie charakterystyczny „feeling" kojarzony jednoznacznie z Mortal Kombat. Co prawda nie obyło się bez idiotycznie przerysowanych wykończeń, które budziły momentami raczej uśmiech zażenowania

AND NOW, A TASTE OF THINGS TO COME

Filmowe dzieje turnieju zaowocowały jak na razie sympatyczną pierwszą częścią filmu, autoparodystyczną MK Annihilation oraz dosyć nędznym serialem telewizyjnym MK Conquest. Pierwszy MK może dzisiaj już nieco śmieszyć, ale w momencie premiery w 1995 zrywał mózgoczaszki młodocianym fanom serii, jak choćby niżej podpisanemu. Do dziś pamiętam kolejkę do kasy biletowej obiegającą dwa razy budynek kina, przemykanie pod nogami, żeby wedrzeć się na salę, układające się na ekranie smoczego logo w takt pulsującej techniawy. To były czasy. Plus rewelacyjny soundtrack i Christopher Lambert w roli Raidena – urokliwa kreacja. Obecnie trwają prace nad trzecim filmem, zatytułowanym roboczo MK Devastation. Film znajduje się w fazie predprodukcji od niemal dziesięciu lat, w ciągu których zmieniały się całe ekipy nad nim pracujące, a także scenariusze. Ostatecznie wygląda na to, że wyreżyseruje go niejaki Christopher Morrison, zaś sam film ma być zupełnie nową odsłoną MK, niepowiązaną z poprzednimi częściami cyklu. Zanim zaczniecie rezerwować bilety – planowana data premiery to jak na razie rok 2010.

NOOB & SAIBOT

Legendarni ojcowie smoczej serii – John Tobias i Ed Boon, zawsze lubili gościnne występować w swych grach. To ich twarze ukazywały się w MKII po zrobieniu uppercuta na co poniektórych planszach, to od ich nazwisk otrzymał imię jeden z bardziej tajemniczych zawodników w serii – Noob Saibot, wreszcie – ulubieniec graczy Scorpion swe legendarne „Get over here!" wykrzykuje głosem nikogo innego, jak właśnie Boona. W roku 1999 doszło do scysji pomiędzy dwoma kumplami, co zaowocowało opuszczeniem przez Tobiasa macierzystej firmy. Od tamtego czasu pieczę nad kolejnymi odsłonami MK trzyma wyłącznie Ed Boon. Jego były współpracownik założył własną firmę: Studio Gigante, w którym opracował ciekawe w założeniach, ale niespecjalnie grywalne Tao Feng: Fist of the Lotus.

MORTAL KOMBAT (1992)

MORTAL KOMBAT 2 (1993)

MK MYTHOLOGIES: SUB ZERO (1997)

MORTAL KOMBAT 4 (1998)

niż odrazę, tym niemniej pierwszy krok w kierunku modernizacji serii został uczyniony.

Kontynuacją obranej ścieżki był wydany dwa lata później MK Deception, prawdopodobnie najlepsza część MK generacji PS2-XBOX-GCN. Gra wprowadziła standardowe dla sequeli ulepszenia w stosunku do DA i została dobrze przyjęta przez fanów, którzy byli w stanie nie zwracać uwagi, że system walki w porównaniu z takimi seriami, jak Soul Calibur czy Virtua Fighter to – przy całej sympatii i poszanowaniu dla klasyki – jedno wielkie drewno. Gra wypakowana była także bonusami w rodzaju dodatkowych trybów. W takim Chess Kombat np. mierzyliśmy się z przeciwnikiem w swoistej odmianie zapomnianego Archona, rozwalając kolejne postacie-piony szachowe, a tryb Konquest, konieczny do odblokowania wszystkich sekretów, robił za grę action-adventure dla ubogich.

Ostatnim tchnieniem zasłużonej serii na poprzedniej generacji konsol okazał się MK Armageddon – niejako powtórka z założeń MK Trilogy, skupiająca wszystkie niemal postacie jakie zaistniały do tego momentu w serii, co dawało imponującą liczbę 62 wojowników. Pozytywną zmianą było dodanie opcji kreacji zawodnika, pozwalającej na stworzenie dowolnie głupawo wyglądającej postaci i wystawienie jej przeciwko konsoli lub innym graczom. Nieoczekiwanym krokiem okazała się rezygnacja ze standardowego zestawu wykończeń i zastąpienie go tzw. Custom Fatality – czyli dostępnym dla każdej postaci zestawem ruchów, które można było z dużą dozą dowolności pokleić w jak najbrutalniejszego fatala. W praktyce okazało się to średnio ciekawe i opierało się w dużej mierze na wyrywaniu przeciwnikowi kolejnych części ciała, przy czym wiele od zawsze obecnych w serii postaci zatraciło swe popisowe ruchy. Mimo tego, MK Armageddon stanowił ładne podsumowanie kilku lat Mortal Kombat i jednocześnie pożegnanie z poprzednią generacją sprzętu.

W tym miejscu wypada wspomnieć parę słów o tzw. „spinoffach", czyli grach spoza głównego kanonu serii. Pomiędzy poszczególnymi „tradycyjnymi" odsłonami, pojawiły się trzy chodzone nawalanki osadzone w światku Mortala. Były to kolejno: MK Mythologies: Sub-Zero w roku 1997, Special Forces z 2000 oraz Shaolin Monks wypuszczone A.D. 2005. MKM:S-Z było jeszcze dość tradycyjną grą typu „beat'em up" rozgrywającą się na dwuwymiarowej płaszczyźnie. Głównym bohaterem, jak nietrudno się domyślić, była najchłodniejsza postać serii, czyli lodowy wojownik Sub-Zero. Gra nie była do końca udana, zwłaszcza elementy platformowe potrafiły doprowadzić do szału, ale jako odskocznia od głównego nurtu MK sprawdziła się nieźle. Co innego Special Forces – bezsprzecznie najniższy punkt jaki seria zaliczyła w ciągu swego istnienia, cechująca się szpetną oprawą, beznadziejnym sterowaniem i – niczym wisienką na wielkiej dymiącej kupie – zidiociałą kamerą. MKSF było absolutnie niegrywalne i do dziś uchodzi za wypadek przy pracy. Najlepiej na tle dwójki poprzedników wypada Shaolin Monks, w którym jako Liu Kang i/lub Kung Lao przebić się musieliśmy przez multum poziomów, masakrując pomniejszych przeciwników i co jakiś czas stając w szranki z kultowymi dla serii postaciami. Dzięki przyjaznemu systemowi walki i kilku tonom sekretów do odblokowania, MKSM zapewniało kilkanaście godzin godziwej rozrywki. Swoje wersje kolejnych Mortali otrzymały też GBA, w postaci MK Advance oraz MK Tournament Edition (obie niespecjalnie udane), a także PSP w formie udoskonalonej wersji Deception zatytułowanej MK Unchained.

Weszliśmy w rok 2008, w którym zapewne Mortal Kombat czeka kolejny lifting. Boon zapytany o kolejną, ósmą już część serii, odparł, że bardzo chciałby uczynić ją najmroczniejszą i najpoważniejszą z dotychczasowych. Wspomniał też, że pod względem grafiki dużą inspiracją przy projektowania nowego MK jest dla niego Gears of War. Brzmi całkiem intrygująco. Jak na razie wiadomo jednak tylko tyle, że MK8 może ukazać się jeszcze w bieżącym roku i że hulać będzie na eksploatowanym bez wytchnienia Unreal Engine. ■■ **Dr. Max**

KOBIECYM OKIEM O GRACH

DYDKI, DETKI

W ostatnim czasie sporo kontrowersji wywołały żeńskie postacie w pewnej popularnej serii mordoklepek. Mowa o Soulcalibur 4, w którym większości wojowniczek zafundowano kolejną z rzędu operację powiększania biustu. // Kleksandra & Lady Luck

Szczerze powiedziawszy, nie bardzo sobie wyobrażałam poprawianie „naturalnych" kształtów np. Taki, ale... Udało się! Na najnowszych materiałach promujących grę, oczom ukazują się „dydki", a potem długo, długo, dłuuuuuugo nic. O! Jest coś jeszcze! To cud, że widać areny.

Być może ktoś zakrzyknie, że to zwykła babska zawiść, bo przecież każda kobieta marzy o wielkim biuście, na którym mogłaby postawić obiad, a jeśli zmieści się przy nim także deser, to nawet lepiej. Bez przesady. O ile Larze Croft można było zazdrościć, o tyle takiej Ivy należy współczuć. Sądząc po screenach dzieją się cuda, że postać: a) nie udusiła się, b) nie złamała się wpół (talia osy, a bimbały większe od głowy każdy jeden) i c) nie złamała sobie nosa przy podskokach.

No właśnie, uduszenie. Swego czasu krążyła pogłoska, że gwiazdka filmów porno, niejaka Lolo Ferrari, zadusiła się własnym biustem. Ostatecznie jednak nie to było przyczyną zgonu. Co do jej „atutów", to przed śmiercią aktorka (tudzież artystka, bo w końcu wspomniana gałąź filmowa wymaga niesamowitych form ekspresji), chciała usunąć implanty. Sprawdza się zatem teoria „więcej nie znaczy lepiej".

Swoją drogą, wojowniczki faktycznie muszą być mistrzyniami w swoim fachu. Z doświadczenia wiem, że w trenowaniu sztuk walki duży biust jest bardziej przeszkodą niż pomocą. Najlepsze w takim wypadku są, wybaczcie dosłowność, plecy z obu stron ciała. Aerodynamiczny kształt, a do tego minimalne ryzyko oberwania w „strategiczny punkt" (co, zapewniam, boli jak diabli).

Poza bólem jest jeszcze problem „skakania". Dajmy na to, biegasz, a tu z przodu coś rytmicznie porusza się w górę i w dół, w prawo i w lewo, zależnie od sytuacji. Są oczywiście specjalne staniki, topy, czy nawet ochraniacze, jednak te ostatnie do wygodnych nie należą. W każdym razie wojowniczkom to bynajmniej nie wadzi. Ba, są tak wytrenowane, że utrzymują w ryzach „dary natury". Normalnie, bo przecież żadnych specjalnych biustonoszy nie mają, piersi przy biegu rytmicznie przysłaniałyby im krajobraz. Poziom dotykania brody dawno przerobiono w poprzednich częściach. Z kolei przy wykonywaniu gwałtowniejszych ruchów, część „dydków" owinęłaby się wokół pleców, by ostatecznie zawiązać się w kokardkę na brzuchu.

Czasy kwadracików albo innej pikselozy mamy dawno za sobą, a lepsza grafika, to większe możliwości. Podkreślenie kobiecych kształtów ogółem jest dobre, problem w tym, by trzymało się jakichś granic dobrego smaku, bo póki co, to fighterki są raczej karykaturą ich samych. Hasło „programiści – onaniści" samo ciśnie się na usta. Tymczasem wśród graczy trwa dyskusja, czy cios „z cyca" zostanie uwzględniony w rozgrywce. Albo może chociaż jako tak zwany taunt.

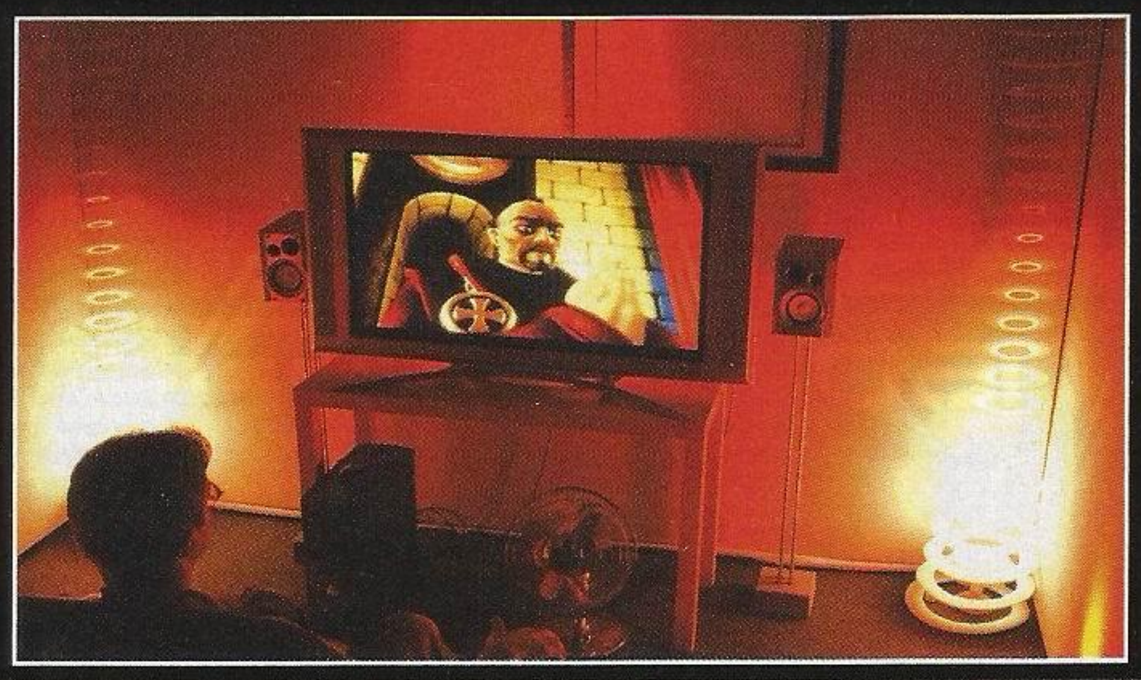
Ogółem, to całkiem śmieszna sprawa, tylko przy tych gabarytach trudno, aby przeszła kompletnie bez echa. Ciekawe tylko, czy te „dydki" są dla „detków" (z kaszubska – pieniędzy), czy też może stworzono je do innych/wyższych celów... Laboratoryjnych? ■■

ŚWIATŁO I DŹWIĘK CZYLI JAK UTONĄĆ W GRZE

Każdy posiadacz telewizora LCD marki Philips zna ich technologię wspomagania wyświetlanego obrazu o nazwie Ambilight. Bajer, w uproszczeniu, polega na podświetleniu ściany za telewizorem, kolorem jaki dominuje w oglądanym aktualnie obrazie.

Jeżeli motywem przewodnim jest zielona łąka, to poświata rzucana z tyłu będzie właśnie w tym kolorze, co ma spowodować u oglądającego wrażenie, iż trawniczek go wprost otacza. Jako że bajer chwycił na rynku i zbiera masę pozytywnych opinii od użytkowników wspomnianych telewizorów, firma poszła za ciosem rozwijając tą technologię na poletku gier. Pakiecik skryptów pod nazwą Ambient Intelligent Environment, połączony z silnikiem gry, plus cały zestaw bajerów, sprzężone w tylko jednym celu, oczywiście zdaniem firmy, zwiększeniu doznań płynących z grania lub oglądania filmu. Z czego składa się ten zacny zestaw akcesoriów, oczywiście w wersji fuLl? Ano z lampy podświetlającej ścianę za ekranem, zestawu głośników z zamontowanymi diodami LED, mieniącymi się w kolorach odpowiadających kolorom wyświetlanym na ekranie. Wiaterek na twarzy poczujesz dzięki dwóm wiatraczkom, a wibracje dzięki drgającej podkładce pod ręce. A dlaczego nie w padzie? Bo go nie podłączysz, jak na razie jest to bajer przystosowany do PC. Konsole muszą na swoją wersję amBX (bo tak cały zestaw się nazywa) poczekać. Dlaczego opisuję to cudo, będąc zarazem sceptycznie nastawiony do wszelkiej maści gadżetów, typu rażący prądem pad? Widziałem ambilight w akcji, naprawdę daje radę. Wierne odwzorowanie dźwięków w przestrzeni, to dzisiaj obowiązek. Wibrujący kontroler w łapsku, jak dla mnie mus. Walczysz wirtualnym rzeźnikiem, przelewasz beczki krwi, wszystko tonie w czerwieni, dzięki ambilight dosłownie, cały pokój, w którym grasz. Przemierzasz lodową pustynie w Lost Planet, wiatr smaga Twoje oblicze, a dzięki wiatraczkom również w realu. Wszystko to skąpane w realistycznym dźwięku. Słabe? Jak dla mnie nie. Możliwości są wprost nieograniczone, wszystko zależy od inwencji twórców softu do grania. A że widzą w tym przyszłość firmy tworzące branżę gier, niech świadczy fakt potwierdzenia przez Ubisoft wykorzystania technologii amBX w najnowszych produkcjach. Stosowna umowa zawarta pomiędzy francuskim gigantem a Philipsem, pozwoli graczom sprawdzić w praniu tę technologię przy takich grach, jak Far Cry 2 i Brothers In Arms: Hell's Highway już w kwietniu tego roku. Również id Software, twórcy Quake 4, mają w planach dać poczuć graczom na własnej skórze, jak sprawuje się ta technologia. Oczywiście Philips nie zapomina o prawdziwych graczach, więc jak najbardziej ma w planach wypuszczenie wersji przeznaczonej dla konsol. To co? Czekamy? ■■

T.L.Lewis



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

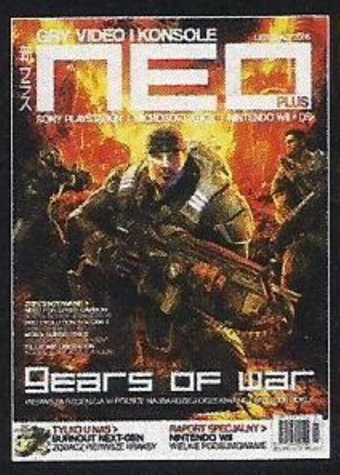
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

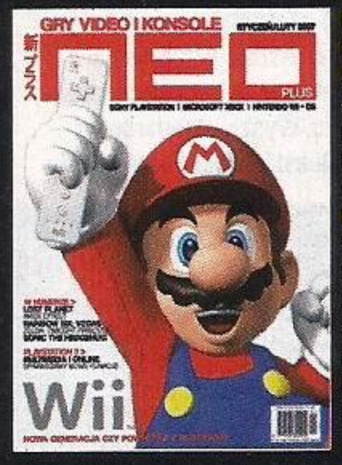
* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -

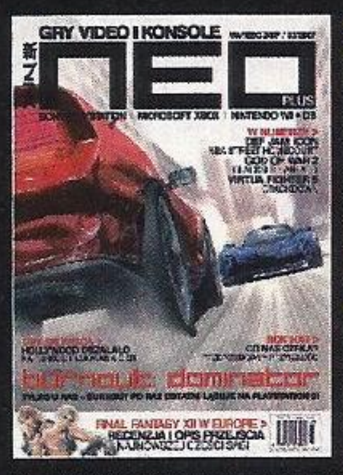


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs

NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

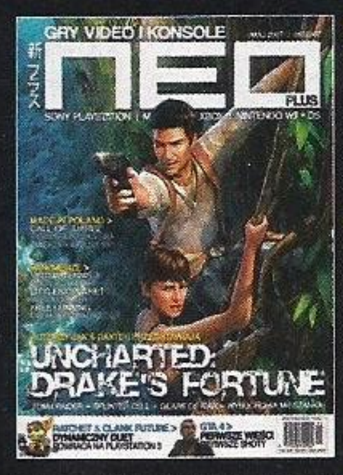


NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

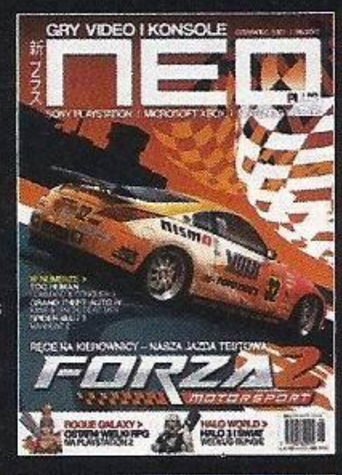


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

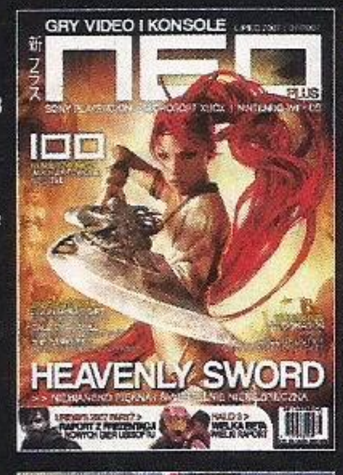
NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology

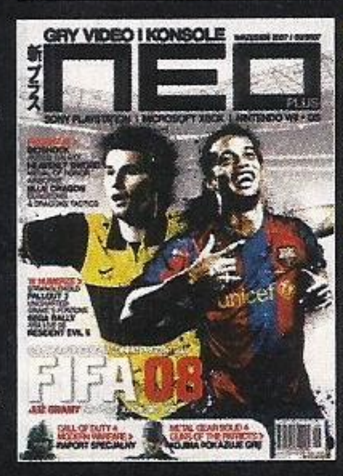


NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

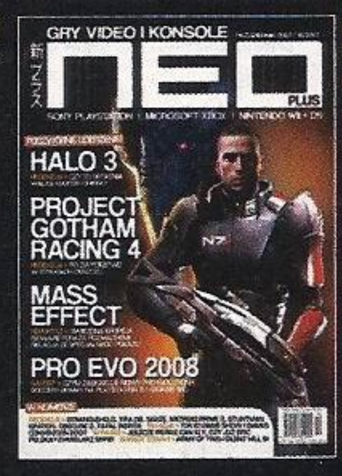


NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

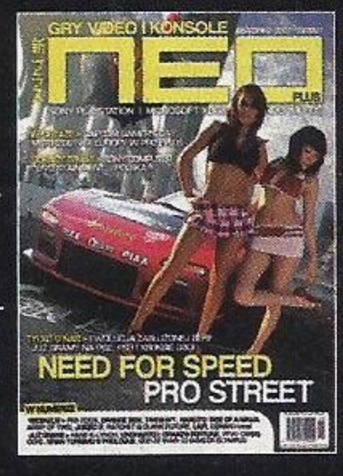
NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS



NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne



NEO PLUS 102 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3



NEO PLUS 103 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

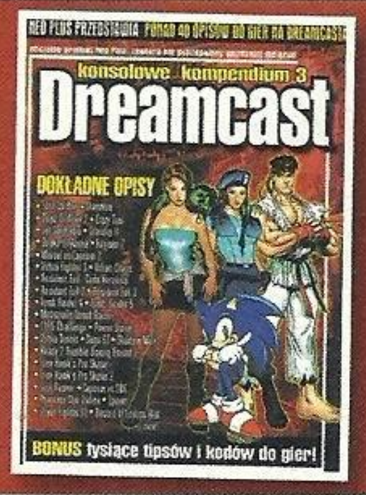
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

faq

listy od czytelników w imadle Mielonego

Mister Banański przedłużył świętowanie nadejścia nowego roku i udał się do stolicy karnawału, skąd niebawem powróci pełen świeżych pomysłów na cięte riposty oraz, jak mniemam, ciekawych opowieści. Za miesiąc przeprowadzimy mały lifting FAQ. Przy okazji, podrzucajcie swoje pomysły na nową nazwę działu – jak za dawnych „lepszych" lat. Z żadnego i tak nie skorzystamy, ale najbardziej zabawne chętnie nagrodzimy. Zmieniły się adres emailowy oraz numer telefonu do SMSów. //Mielu

email: faq@neo-plus.pl **SMS:** +48 513 616 879 **listy:** NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

TYTUŁEM WYJAŚNIENIA

W kolejnym FAQ nieco zamieszamy. Jeśli macie ochotę na zwierzenia, możecie spodziewać się rozmowy, polemiki, morderczej riposty od Banana. Luźne pytania zadane na przykład smsem również do niego trafią. Zobaczymy czy przetykanie długich rozprawek krótkimi tekstami zda egzamin.

Jeśli natomiast potrzebujecie pomocy w palącej sprawie – nie wiecie, czy warto kupić jakąś grę, albo boicie się, że bez kilku słów wyjaśnienia wydacie peeleny na marny telewizor HD – wtedy Wasze pytanie trafi do Konkretów. Ja zdecyduję co z nim zrobić, czy przesłać do autora recenzji, a może zwrócić się z prośbą o informacje do dystrybutora. W ten sposób już nigdy nie dam się wykopać z tego skrawka FAQ, a Wy... no cóż, jest duża szansa, że doczekacie się konkretnej odpowiedzi.

Piszcie jak chcecie i o czym chcecie, ale liczcie się z tym, że zamiast do FAQ Wasze długie przemyślenia mogą równie dobrze trafić do Neona.

Co z forum? Co miesiąc pojawi się kilka krótkich wypowiedzi, opinii na temat najważniejszych gier, albo... najzabawniejsze posty. Temat do przemyślenia i przedyskutowania – zapraszam do klawiatur, maila znacie (esami też nie pogardzę). Za miesiąc na przykład przyjrzymy się wynikom głosowania na najlepszą grę roku. Na koniec jeszcze trzy kwestie:

- **Galeria – lubimy fotki, lubimy rysunki. Chcielibyśmy przywrócić do życia galerię Waszych prac. Podrzucajcie co macie, chwalcie się talentem, a my będziemy Was nagradzać.**
- **List miesiąca – kto zawładnie naszymi umysłami, sprawi, że ze śmiechu spadniemy z krzeseł, albo wzruszymy się do łez, ten zostanie wyróżniony. I nagrodzony.**
- **Sonda – co miesiąc będziemy zadawać Wam po dwa, trzy pytania do dyskusji oraz jedno do sondy. Wasze zadanie polegać będzie na wysłaniu smsa (na przykład o treści TAK lub NIE) na nasz numer, a wyniki głosowania podamy w kolejnym numerze enplusa.**

Pozostaje mi już tylko zadać Wam kilka pytań i zachęcić do pisania.

PYTANIA DO FAQ MARCOWEGO

W tym numerze znajdziecie rozmowę z przedstawicielami czterech największych polskich dystrybutorów gier konsolowych. Pytania dotyczą właśnie rozmów z nimi:

1. Jak wyglądają półki z grami w Waszych miastach? Czy nie macie problemów z kupnem gier?

2. Która firma, według Was, najmocniej udziela się na polskim rynku? Której kibicujecie?

Pytanie do sondy SMSowej (testowe):
Czy potrzebujesz poradnika o telewizorach i technologii HD? (HDTAK/HDNIE – koszt: jak za zwykłego smsa).

DESIGN? A CO TO TAKIEGO?

Proszono nas o ponowne wytłumaczenie znaczenia designu (czwarta składowa ocena). To proste – chodzi o pomysły autorów, rozwiązania (czasem zwane patentami), skomplikowanie zagadek, a także projekty poziomów, menu, artyzm...

Pojemne pojęcie.

Pomyślcie sobie tak. Mając do dyspozycji oceny za grafikę, dźwięk i miód, w jaki sposób nagrodzilibyście autorów Call of Duty 4: Modern Warfare za ich niesamowite pomysły na kolejne misje?

Albo, którą ocenę składową byście podnieśli po ujrzeniu menu-kostki w The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay lub retro klimatu Bioshocka? To właśnie jest design.

A teraz jedziemy już z listami...

ROZCZŁONKOWANI

No nie! Protestuję! N+ 106, str. 16, cyt: „Rozczłonkowani przeciwnicy to widok wciąż w branży trochę egzotyczny. Prym w tej kwestii wiedzie Kratos (...)". No sorry! Chyba muszę Wam przypomnieć o takiej „w ogóle nieznanej" grze BloodRayne 2. To, co wyprawiała tam panna Rayne dalece przewyższa akcje Spartanina. Przypomnę, że nie były to akcje skryptowane, jak w GoW. To od gracza zależało, co komu utnie! Artykuł o Ninja Gaiden nie jest podpisany, wiec nie wiem, do kogo się przyczepiam (Mielu, mam nadzieję, że to nie Ty strzeliłeś takiego zonka), ale pliz, nie rzucajcie nieprawdziwymi sloganami! Pozdrawiam redakcję!
An

↳ **Odpowiem przykładem. Pamiętasz Gears of War? Tę grę, w której wykorzystano cover-system znany z kill.switch. Dzisiaj jeśli ktoś mówi o chowaniu się za osłonami, dodaje „wiecie, zupełnie, jak w Gearsach". Nikt już nie pamięta o kill.switch, bo był to tytuł niszowy (przy GoW mało który by nie był). Widocznie udzieliło się to qshowi piszącemu o Ninja Gaiden 2, ale nie podejrzewałbym go o brak znajomości tematu. W każdym razie, Twój list przeczytał i obiecuje zwracać uwagę na takie detale. Tymczasem zastanawiamy się, który z nas powinien się cieszyć, że pomyślałeś, że to ja mogłem popełnić ten tekst.**
PS. Jeśli interesuje Cię temat Ninja Gaiden 2, to wypatruj kolejnego numeru. Gulash nie bez powodu poleciał do Tokio!

WII60 I PSWII?

Siema Bananie.

↳ **Odrobinę wygięty i od razu banan.**

Czytałeś może Angorę z tego tygodnia (numer 2, 13 stycznia)? Otóż na stronie 82. w czwartym akapicie znajduje się ciekawa informacja: „Konsola Wii na zawsze zmieniła oblicze gier tego typu. Firmy Microsoft i Sony robią wszystko, by jeszcze w tym roku wypuścić na rynek podobny produkt". Czy o czymś nie wiemy, czy tylko ja za słabo śledzę rynek, w co wątpię? Pozdro,
Halsky

↳ **Nie wiemy tylko jednego. Czy tekst jest dywersją jakiegoś Nintendo fanboja, czy może autor kompletnie nie ma pojęcia o czym pisze? Może wrócimy do Omega Boost za frajer(ów)? Tylko skąd weźmiemy kolejną skrzynkę Omega Boost'ów?**

JEDNO NA KILKA

Witam! Miesiąc temu w FAQ na koniec padło kilka pytań. Postanowiłem na jedno z nich odpowiedzieć.

↳ **Doskonale! Był taki jeden chudy miesiąc, że bałem się, że pogrzebiemy FAQa i przerzucimy się wyłącznie na konkrety smsem. Wystarczyło jednak zaprosić do rozmowy, a od razu przyszło sporo listów. Nie wszystkie się zmieściły, a te, które się zmieściły zabrały miejsce na przykład mailowi od edidtba (dawno nie pisał, prawda?). Zobaczymy co Banan zrobi z nimi po powrocie.**

Małe dzieci zawsze się chwalą, kim to one nie będą. Policjantem, strażakiem czy innym gościem, który ubiera się w fajne wdzianka. Ten okres mam już za sobą. Nadszedł czas na fascynację komputerem. Wiecie: będę informatykiem, to takie fajne i w ogóle będę wielki. Wszystko było cacy, do momentu, aż ktoś mi uświadomił, że w liceum jest profil mat/fiz/inf, a nie samo inf. Fizykę umiem słabo, a o matmie już lepiej nie mówmy w ogóle.

↳ **Miałem podobnie, z tym, że matematykę umiem całkiem nieźle. Potrafi być uzależniająca. Szczególnie te wszystkie cuda związane z Pi, złotym podziałem, ciągiem Fibonacciego, problemami NP-zupełnymi...**

No, ale nie poddałem się, bo nowy plan był taki, że będę robił strony internetowe. Od przyjaciela dostałem stos książek i krzyżyk na drogę. Generalnie, jeśli chodzi o naukę, jestem leniem. Choć nie, to za mocne słowo. Tyle, ile usłyszę na lekcji w zupełności mi wystarcza. Więc skończyło się na htmlu, a php uczę się do dziś. W gry gram od 2000 roku (nie liczę dzieciństwa przy Pegazusie).

↳ **Przez chwilę bałem się, że do tego nie dojdziemy.**

Wtedy jeszcze głównie na komputerze, aczkolwiek konsole całkiem obce mi nie były. Zawsze była to świetna rozrywka i nic poza tym. Aż we wrześniu 2006 roku wpadłem na kolejny genialny pomysł: może by tak zrobić portal o grach? Znów argumentacja była bardzo skomplikowana i jakże mądra (to takie fajne i w ogóle będę wielki).

↳ **Mam nadzieję, że nikt tak nie myśli o pracy w branży. W sensie, że jak zwiąże się zawodowo z grami to będzie wielki. Jest wesoło, świetnie się tu pracuje, ale nic poza tym. Wielki to może być Hideo Kojima i Shigeru Miyamoto, a nie człowiek piszący recenzje ich gier.**

Język polski zawsze był przedmiotem, na który uczęszczałem z przyjemnością, ale jakoś nigdy nie stawiałem go, jako moją potencjalną przyszłość. Strona działa do dziś, więc już ponad rok piszę recenzje, czy zapowiedzi. Przy okazji nauczyłem się kilku innych rzeczy, jak podstaw php. Kontaktuję się z różnymi firmami, a to już lekko marketingiem zalatuje, no i moje lenistwo w tym przypadku jakoś się wyłącza, bo po roku ciężkiej pracy nad stroną było mi mało i zostałem redaktorem w dość znanym portalu o X360.

↳ **Co prawdopodobnie nie przeszkadza Twoim rodzicom mówić Ci, że zajmujesz się pierdoła-**

LIST MIESIĄCA
(PISOWNIA PRAWIE ORYGINALNA)

EEEEEmano NEO PLUS!!!!!!!!!!!
Właśnie wyszli ode mnie ziomki po turnieju w PES (6 niestety, w której Eto i Ronaldinho są przegięci maxymalnie), wiec miałem chwilę na Wasz nowy numer. Burnout git, DMC4 zajebioza, ale po prostu roz#%&bał mnie artykuł Grabarza na ostatniej stronie. Cale granie, spędzanie czasu z ziomami przy konsoli i nasze sukcesy zmieścił w kilku zdaniach. Jesteśmy mężczyznami, musimy zabijać i jarać się tym z kumplami, bo inaczej dupa, a panny to tylko spoko dodatek do naszego obleśnego świata. Mistrz!! Po to gram i po to olewam dziewczynę, żeby przegrać z Barcą w 93. minucie po samobóju, który przeszedł do historii turniejów na Ostrobramskiej!!
Trafiacie w sedno i tak trzymać. NEO jest najlepsze :D
Dulak

Nie wiem czy jako żonaty facet mogę się w tym miejscu dopisywać. Trochę się boję...

BONUS
DLA CZYTELNIKÓW NEO+

Sony Poland o PlayStation Experience i Lidze PlayStation.

„PlayStation Experience i Liga PlayStation wysoko zawiesiły poprzeczkę oczekiwań wobec eventów, więc na pewno nie możemy sobie pozwolić na zrobienie czegoś z mniejszym rozmachem. Decydujące słowo powinno należeć do graczy, w końcu dla nich organizowane są tego typu akcje promocyjne. Może więc dać im szansę wypowiedzenia się np. w postaci ankiety na forum Neo Plus?
Co bardziej przypadło im do gustu, jeden duży event jak Experience, czy cykl imprez w kilku miastach takich jak Liga? A może coś nowego? Czekamy na Wasze opinie!"
Maciej Kmiołek, Sony Poland

No właśnie, my również czekamy. Gdy to czytacie, stosowny temat powinien być już na forum, ale piszcie także do FAQ.

Microsoft Polska o tegorocznej edycji Xbox Fun Day

„Już teraz zapraszam na Xbox360 Fun Day 2008. Zapraszam też na forum na [http://www.xbox.com/]. Otworzyliśmy tam wątek dotyczący imprezy. To fani zadecydują między innymi o jej lokalizacji. Mogę zapewnić, że impreza będzie jeszcze ciekawsza od poprzedniej edycji, mimo że tamta została oceniona przez uczestników bardzo ciepło."
Jakub Mirski, Microsoft Polska

Głosujcie, być może w tym roku spotkamy się w miejscowości, do której łatwo dojechać.

mi zamiast się uczyć (czyż właśnie teraz się nie uczysz? Jak pracować, jak walczyć z lenistwem, jak lepiej pisać i nawiązywać, a następnie pielęgnować kontakty z dystrybutorami). Idź swoją drogą chłopaku. Słuchaj innych, ale nie pozwól im decydować o Twoim losie.

Dzięki grom znalazłem coś, co sprawia mi ogromną przyjemność i coś, z czym wiąże swoją przyszłość – do liceum idę na profil humanistyczny, potem na studia na dziennikarstwo. Nawet kilka razy wahałem się nad wysłaniem maila z moimi tekstami do pewnego, również dość znanego magazynu konsolowego (zgadnijcie, jakiego?), ale jakoś za każdym razem się wstrzymuję. Wiem, że nie wszystkie moje teksty wyszły mi tak, jakbym sobie tego życzył, zdarzyło się już kilka wpadek w recenzjach, ale jedno mogę powiedzieć po tym prawie półtorarocznym stażu: widzę ogromną poprawę w jakości tego, co robię. To już nie jest coś, co robię, „bo mi się nudzi". W tej chwili jestem już zadowolony z moich „prac", aczkolwiek piszę jak najwięcej, bo wiem, że mogę jeszcze lepiej. Podsumowując, gry bardzo wpłynęły na moje życie. Obrałem cel i dążę do jego realizacji, mam nadzieję, że mi się uda. Pozdrawiam,
Jakub „syriusz.b" Kozioł

↳ Bardzo fajnie, ale nie pochwaliłeś się, gdzie piszesz. Mógłbym bez trudu znaleźć adres Twojej strony i podać go tutaj, ale to do Ciebie należy decyzja, czy chcesz, żeby ktokolwiek przeczytał, co i jak piszesz, wiec tego nie zrobię. Musisz pamiętać o jednym – nie poddawaj się, gdy za rok okaże się, że wciąż stukasz recenzje, a Twoja strona się nie rozwija. Jest bardzo dużo serwisów w sieci, jeszcze więcej osób próbuje swoich sił w pisaniu. Niełatwo się przebić, nawet jeśli prawdą jest, że połowa z nich to lenie. Jak zawsze, przyda się odrobina szczęścia, a może akurat znajdziesz się we właściwym miejscu i czasie, by ktoś Cię dostrzegł i chciał w Ciebie zainwestować.
Poza tym jesteś młody, masz jeszcze dużo czasu. Spróbuj nadrobić braki (mówię o starszych grach – przydałoby się mieć jakąś wiedzę), sporo czytaj o branży i nie stresuj się upływającym czasem. Nie każdy z nas zaczynał jak Kaxi, który dopiero w tym roku rozpoczął studia, a w N+ jest już od pięciu lat. Chociaż, może akurat Ty jesteś i powinieneś mimo wszystko spróbować wysłać swoje próbne teksty.

TRIPLE THREAT

Postanowiłem napisać do was z powodu pytań, jakie zadaliście nam, czytelnikom, na końcu FAQu. No to lecimy po kolei.

↳ 2:0 dla nas

1. *Czy można pogodzić granie z życiem z dziewczyną/chłopakiem?* Aby odpowiedzieć na to pytanie, należy podzielić je na trzy odrębne sytuacje. Pierwsza występuje, gdy nasza druga połówka lubi tak samo jak my grać. Wszyscy mówią, że to takie fajne jest i że chcieliby sobie taką dziewczynę znaleźć (mówię tu z punktu widzenia chłopaka, bo jedyna grająca dziewczyna, jaką znam, nie ma problemu ze znalezieniem faceta). Ja jednak uważam, że nie jest to dobre rozwiązanie. Po pierwsze – zawsze jest druga osoba do pada. Po drugie, uważam, że mimo wszystko w każdym związku on i ona powinni mieć inne pasje. Oczywiście fajnie jest mieć jakąś wspólną, ale jednak zawsze powinno być coś, do czego można uciec w razie sprzeczki. Także życie z drugim graczem nie jest chyba tak fajne.

↳ Pozwoliłem sobie od razu przeczytać cały list i wiem, że nie piszesz o paniach lubiących pograć sobie od czasu do czasu. Nie każda jest hardcore'owym graczem i nie musi okupować Twojej konsoli przez cały dzień. Z drugiej strony, jeśli Twoja dziewczyna jest HC, to na pewno ma swoją konsolkę, pada, z którym jeździ na turnieje Tekkena i własny telewizor

Druga sytuacja to taka, że nasza druga połówka wprost nienawidzi naszego hobby. To jest sytuacja najgorsza i współczuje każdemu, kto w takiej jest. W takiej sytuacji próbowałbym chyba jakoś jednak pogadać z dziewczyną. W końcu miłość wymaga poświęceń.

↳ Dobrze, że nie napisałeś, by od razu taką zostawiać. Właśnie, czemu tego nie napisałeś?

Trzecia sytuacja to taka, że mamy już tę jedyną, wspaniałą dziewczynę, która akceptuje nasze hobby, ale sama go nie lubi. To jest chyba sytuacja najlepsza. Bo jednocześnie możemy grać bez obawy o to, że zaraz się zacznie kłótnia oraz mamy konsole tylko dla siebie. Tak czy siak, każdemu graczowi życzę, żeby znalazł sobie tę drugą połówkę i żył z nią długo i szczęśliwie.

↳ Trochę nie rozumiem tego myślenia. Zalatuje mi nawet egoizmem. To tak, jakby Ci przeszkadzało, że ukochana słucha jej ulubionych płyt, albo ogląda film, który podoba się jej, a nie Tobie. Jeśli dziewczyna lubi grać, to jest to powód do radości. Tylko nie zapominaj, że dla niej i tak najważniejsze jest przebywanie z Tobą i robienie setki innych rzeczy. Miej to na uwadze. No chyba, że jesteś takim samym gościem, jak autor listu miesiąca.

2. *Jak zachwalilibyście gry komuś, kto uważa, że to głupia zabawa?* Pytanie jest ciekawe, bo sam jestem aktualnie na tym etapie. Wielu ludzi w moim otoczeniu uważa gry za głupią, dziecinną zabawę. Jak im staram się udowodnić, że gry są jednak fajne? Uważam, że takich rzeczy nie robi się na siłę. Jak ktoś jest uparty to i tak go nie zmienię. Zamiast udowadniania mu, że gry są fajne wolałbym mu po prostu pokazać, że jest to dla mnie coś ważnego i sprawia mi to przyjemność. No, ale jak już musiałbym komuś to udowodnić, to raczej wybrałbym jakąś grę typu SingStar albo EyeToy, czy też inną tego typu produkcję. Świetnie nadaje się Wii. Jak to chwyci, to bym wprowadzał tę osobę w bardziej złożone produkcje – God of War, Final Fantasy.

↳ A Wy, co o tym myślicie?

3. *Czy dzięki grom zainteresowaliście się muzyką, filmami, książką?* Jak gry wpłynęły na Wasze życie? Mam wymieniać wszystko? Zacząłem słuchać soundtracków z gier, poza tym również utworów, które zostały w grach wykorzystane. Piosenki Michaela Jacksona (po wysłuchaniu Billy Jean w GTA Vice City), Guns n' Roses (po Paradise City z trailera Burnout Paradise). Mogę wymieniać w nieskończoność. Gry są moim największym hobby i właściwie wszystko co lubię ma jakiś z nimi związek. Poza muzyką, to granie w Splinter Cella nakłoniło mnie do przeczytania książek Clancy'ego. To chyba wszystko. Trochę się ten list dłuży. W każdym razie mam nadzieję, że zostanie opublikowany. Pozdrawiam,
Bartek Kałkus

↳ Najdłuższy się nie zmieścił (ciąć czy nie ciąć – oto jest pytanie...). Ja robię podobnie, ale nie tylko z grami. Na przykład jak czytam książkę o jakiejś kapeli (ostatnio Tool), notuję sobie, kogo słuchali, kim się inspirowali przy tworzeniu płyty i później staram się zdobyć płytę, albo chociaż wbijam na myspace. Czekamy na inne głosy, temat ciągle aktualny.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

TEMAT: ONLINE
Cześć. Czy radio internetowe będzie działać na PS3 po podłączeniu konsoli do sieci?

Spytałem qsha i stwierdził, że nie będzie z tym najmniejszego problemu.

Mam pytanie, czy rzeczy z PS Store mogą ściągać się w czasie grania? Bo jak przestaje grać, to widzę, że się nic nie ściągnęło. A w głównym menu się ściąga!

Ponownie poprosiłem qsha o podpowiedź. Ściąganie zatrzymuje się tylko, gdy grasz online. Niestety, nie pojawia się żadne ostrzeżenie. Miej to na uwadze.

Witam! Jak to jest z tym trybem online dla VF5 na PS3? Ma być patch jakiś niby? Na kiedy jest zapowiedziany i czy dużo da? /Kriss

Patch będzie tylko dla X360, bo wersja na PS3 w ogóle nie obsługuje online i musi obejść się smakiem. Qsh (to już trzeci raz!) twierdzi, że ostatni patch poprawia balans postaci i zmienia sposób ich „kustomizacji" (kto wymyślił to okropne słowo?).

TEMAT: NA ZAKUPY
Zepsuł mi się stary Xbox. Zostało mi tylko GBA. Chcę kupić PS2, bo tam są super gierki, ale brak mi kasy. Od miesiąca próbuję sprzedać moje GBA z czterema grami, ale nic z tego. Macie namiary na kogoś, kto kupi go ode mnie chociaż za 400 złotych? Neo+ rządzi, szacun! /Kowal from Gdynia

Obawiam się, że nikt nie kupi Twojej konsolki w takiej cenie. Używane PSP można łyknąć za stówkę więcej, a za 450 złotych dostaniesz nówkę PS2. Przykro mi, nie możemy pomóc.

Mam pytanie odnośnie DMC4. Jaka ona jest? Chodzi mi głównie o hardcore'owość. Uwielbiałem pierwszą część, ale trzecia doprowadzała mnie do szału!!! Ile razy można przechodzić jeden poziom? Dlatego zastanawiam się czy warto kupić nową część. Z góry dzięki.

Warto! Przeczytaj recenzję Matta, napisał w niej o trybie dla początkujących.

Mam zamiar kupić RE4 i chciałem zapytać, czy warta jest swej ceny. A jak oceniacie MGS3?

RE4 zarobiło 9.8, a MGS3 – 10. Nie mamy najmniejszych wątpliwości, te gry są warte każdych pieniędzy.

Witam. Mam pytanie. Jestem posiadaczem PS2, ale zastanawiam się nad sprzedażą konsoli i kupnem PSP lub PS3, lecz nie jestem do końca przekonany. Co robić?

Kup sobie PSP, pograj, obczaj funkcje dodatkowe. Jak Ci się znudzi – sprzedaj. Wiele nie stracisz, a w każdej chwili znowu możesz łyknąć „po taniości PS2". Gier na peesdwójkę nie zabraknie. Ukaże się Ratchet, Syphon Filter i Silent Hill z PSP, prawdopodobnie również God of War: Chains of Olympus (pod koniec roku). Fify i Pro Evo też zapewne nie zabraknie. Na PS3 wydasz więcej pieniędzy, ale coraz lepsze i ładniejsze gry z pewnością to wynagrodzą.

KRÓTKO
Czy tylko ja tak mam, że po zagraniu kilku tracków w Guitar Hero III ekran zaczyna mi „pływać" w oczach?

Zagraj jeden, albo dwa i odwróć głowę od telewizora, popatrz gdziekolwiek (byle nie na kogokolwiek, bo się złękniesz). Obraz pływa? Chyba za bardzo się skupiasz. Mam to samo, ale jakoś nauczyłem się z tym żyć, chociaż głowa szybko zaczyna mnie od GH boleć (tak jak od fpsów).

UWAGA! SPOILER!
Banan, jak mogłeś, cholero jedna! Ja nie wiedziałem, że Jackson z CoD4 zginie. Jeszcze nie grałem! Niech Cię szlag, zapamiętam! Gus.

To samo mówili fani Resident Evil po zapowiedzi RE4 autorstwa Banana. Może powinniśmy nadać mu nową ksywkę (spoiler?). W każdym razie, dzięki Tobie, tym razem o śmierci Jacksona dowiedzą się wszyscy ci, którzy nie kupili poprzedniego numeru albo nie przeczytali Dogrywki o COD4, bo zlękli się ostrzeżenia o spoilerach.

SMSem TEŻ MOŻNA

Dobra, odpowiadam na pytanie trzecie z ostatniego FAQ. Tak, zmieniły mnie – miałem inne zainteresowanie w wieku 17 lat. Zerwałem z okultyzmem, satanizmem i zj#$^nym trybem życia. Chociaż black metal pozostał – ten norweski, ekstremalny (muzyka) – to gry (zajęcie, zabawa) wpłynęły na moje czarne serduszko głęboko, a mam teraz 30 lat. Hail... ups... pozdro.
Wojtek

↳ Mocne. Szkoda, że nie podrzuciłeś szczegółów. Ciekawi mnie, jakie gry sprawiły, że tak mocno się zmieniłeś. Czyżby... Harvest Moon?

ZNOWU O WOJNIE, ZNOWU O GRACH, O TYM KIM CHCIAŁBYM ZOSTAĆ I O SRAJĄCYCH SŁONIACH

No właśnie. Napisałem poprzednio o życiu faceta na wojnie. O tym, że „Szeregowiec Ryan", albo „Kompania Braci" to i tak obrazy wyidealizowane. Normą jest branie wozu bojowego na patrol, kupowanie (lub zabieranie) świniaka od chłopa, jazda nad jezioro, skąd łączysz się z bazą i mówisz, że wóz się zepsuł i naprawiacie.

Balanga na dwa dni. Że gry wyidealizowały obraz szturmu na plażę Omaha, bo tam wszyscy strzelają, a tak naprawdę jeszcze po II Wojnie Światowej kłopotem było zmobilizowanie piechoty do oddawania strzału, bo ze strachu ludzie szturmując nie strzelali wcale, licząc być może na to, że wróg też nie będzie strzelał i tak sobie pobiegają, a potem pójdą do domu. Dane dotyczące tego procederu były powalające – wg jednych 40, wg innych ponad 60 procent szturmujących żołnierzy nie strzelało wcale. Spytajcie znajomych, albo siebie – jeśli odbyliście służbę zasadniczą – jak wojsko wygląda. I pomyślcie jak może wyglądać wojna po takiej służbie.

W grach nie mamy tego typu problemów. Nikt nam nie zagrozi, więc prujemy ile mamy w magazynku, albo tylko tyle, żeby nam w magazynku wystarczyło. Grając samemu natykamy się zwykle na hordy przeciwników, które są niedogearowane (czyli niedozbrojone), mają znacznie mniej „życia" niż my, a w ogóle zachowują się jak pacany. Nie odkopują granatów nigdy, albo odkopują losowo, co wygląda debilnie. Ideał wojny jest taki, że jesteś super herosem i robisz rozpizd na prawo i lewo. Tymczasem to znów nie do końca prawda. Po pierwsze dlatego, że maszyny wciąż kulawo generują rzeczywistość. Nie potrafią na przykład generować zachowań inteligentnych. Ba, nie wiem czy wiecie, ale maszyna nie potrafi nawet wygenerować wyniku losowego. System binarny może wygenerować tylko 0 albo 1. Więc generując efekty losowe na przykład w grach, bazuje się na elementach, które tylko wyglądają na losowe, na przykład konsola odczytuje godzinę z dokładnością do setnej sekundy i uznaje ją za wynik rzutu kostką stuścienną. Tak więc nawet na tak podstawowym poziomie są jeszcze kłopoty. Wracając natomiast do wojny: mózg człowieka jest narządem, który radzi sobie z takimi kwestiami lepiej niż maszyny (jeszcze, bo to się pewnie kiedyś zmieni). Kłopot w tym, że nie wiadomo nawet za specjalnie jak taką inteligencję zaprogramować, bo nie wiadomo jak ona działa. Są ludzie, którzy twierdzą: nie wiadomo kto odkrył wodę, ale na pewno nie była to ryba. Innymi słowy – inteligencja nie może odkryć sama siebie, bo może odkryć tylko coś, co jest prostsze od niej. Tiaaa... No i tu rodzi się wyzwanie. Mamy mózg, który operacje obliczeniowe na poziomie gier robi z palcem w lewej półkuli. Stąd też gry na single player z perspektywy mózgu są wszystkie do ogarnięcia i na każdym poziomie. Przysięgam. Obejrzyjcie na Youtube filmiki z ludźmi którzy przechodzą „Super Mario" w kilka sekund, robią headshoty na joypadzie, albo inne nieprawdopodobne rzeczy. Ostatnio, na fali Guitar Hero, modne są filmiki z ludkami, którzy dokonują rzeczy cudownych (podobno) grając np. Rain of Blood Slayera na ekspercie. Przyciski poruszają się z taką prędkością, że ich nie widać. Nie ma co liczyć na to, że ta osoba, która gra, w ogóle myśli o tym, co robi.

Weźcie do ręki długopis podrzućcie go do góry na jakieś 20 cm i złapcie. Wasz mózg w trakcie tej operacji wykonuje około 7 000 000 (słownie: siedmiu milionów!) operacji policzenia pola pod wykresami funkcji (zwanymi potocznie operacjami całkowania). Policzycie to wszystko świadomie w takim czasie?

Chcę przez to powiedzieć, że zagranie w Guitar Hero na ekspercie to dla mózgu pryszcz, tyle co, za przeproszeniem pierdnąć w fotel, wobec tego, co na co dzień robi. A robi trudniejsze rzeczy. Każdy kto ma dziewczynę i próbuje się z nią dogadać dopiero czuje co to praca mózgu. Bo to właśnie relacja z innymi ludźmi i nauka „obsługi" ludzi jest według aktualnego stanu wiedzy czynnością wymagającą od mózgu najwięcej. Według wielu dlatego właśnie ewoluowała inteligencja. Żeby ludzie mogli się łączyć w większe i większe grupy społeczne. Na dziś walka o stworzenie inteligencji w grach, o stworzenie czegoś z czym mózg sobie będzie musiał w skomplikowany sposób radzić, jest jak kłótnia z dziewczyną – jeszcze się na dobre nie zaczęła, a już wiesz, że przegrałeś.

System zdobywania sympatii w grach bazuje na dobrych i złych uczynkach. Zbieraniu reputacji. KOTOR, Mass Effect i inne tytuły wykreowały kanon, który do życia ma się jak joypad do łososia i wygląda na to, że prędzej słoń w naturalny sposób wysra rower, niż 20-30 letni twórcy gier stworzą coś sensownego.

Dlatego właśnie gry są takie fajne. I wojna. I znajomości z ludźmi – wszystko jest proste! Dla mózgu. Mógłbym nawet powiedzieć, że przy założeniu, iż cokolwiek policzy maszyna (na razie), mózg też policzy (świadomie albo nie), gry będą proste i na każdym poziomie da się je przejść. Vide Guitar Hero na ekspercie.

Jak już zostało powiedziane, generowanie losowych encounterów w grach jest po dziś dzień piętą achillesową twórców. Znaleźli oni jednak rozwiązanie. Otóż, znów nawiązując do idealnej wojny, relacji międzyludzkich i wozu bojowego nad jeziorem, od którego zacząłem, człowiek jest wręcz stworzony do relaksu z innymi. Natomiast jest – mówiąc delikatnie – anorektyczny intelektualnie jeśli chodzi o współpracę w zespole. Stwórzcie zespół czterech osób i zobaczcie jak współpracują. Żenada. Toteż to właśnie wszelkiego sortu gry multiplayerowe wprowadzają element dla człowieka nie do przećwiczenia. Wszyscy muszą zrobić coś bez błędu, albo w ramach akceptowalnego błędu. Za tym się kryje wiele. Snajper w Halo nie może spudłować, kolega w Rock Bandzie nie może pomylić przycisków. I sytuacja znana w grach MMORPG – jeśli spada fajny przedmiot, to komu się należy. Trend na rynku wyraźnie się rozdwaja. Gry „z ludźmi" uważane są za bardziej wciągające. Na dłużej. Tekken, PES, Final Fantasy Online, nawet XLive Arcade – według wielu wyodrębniły nowy gatunek graczy, którzy są szczerze HC, bo mają czas. Gry na single są jak książki. Przeczytasz, odłożysz, niewiele to wymaga. Metal Gear Solid w trybie single, to klasyka tego podejścia. Tam opowiadana historia zdecydowanie przeważa elementy zręcznościowe.

Stąd też myślenie o sobie, jako o pojedynczym bohaterze na wojnie, jest bardziej naturalne, niż jako o członku kompanii. Stąd też raczej ciągnie nas do spędzania czasu nad jeziorem z niby to zepsutym wozem bojowym.

Pomysł na ten felieton przyszedł mi po lekturze zatrważającej liczby postów na forach o „cudownych graczach" w Guitar Hero właśnie. To ja powiem tak – robota, którą oni wykonali, jest zerowa wobec na przykład roboty mózgów Waszych rodziców, dzięki którym czytacie dziś ten tekst. Ile by jej nie było. W Guitar Hero na ekspercie KAŻDY mózg może się nauczyć grać. Wystarczy dać mu trochę czasu. To jest tylko Wasz wybór kim chcecie być i co chcecie robić. Wystarczająca ilość pracy włożona w to, co Was kręci, spowoduje, że wszystko z tej kręcącej Was dziedziny, co Was w życiu spotka, zagracie na ekspercie. I dokładnie tak samo niewiarygodnie będzie to wyglądało. Fajna metafora? To teraz odłóżcie enplusa i zadajcie sobie pytanie: co JA CHCĘ robić?

■■ **Grabarz**

POMYSŁ NA TEN FELIETON PRZYSZEDŁ MI PO LEKTURZE ZATRWAŻAJĄCEJ LICZBY POSTÓW NA FORACH O „CUDOWNYCH GRACZACH" W GUITAR HERO . TO JA POWIEM TAK – ROBOTA, KTÓRĄ ONI WYKONALI, JEST ZEROWA WOBEC NA PRZYKŁAD ROBOTY MÓZGÓW WASZYCH RODZICÓW, DZIĘKI KTÓRYM CZYTACIE DZIŚ TEN TEKST

HOP
HOP
HOP
P!!!

PLAYSTATION.PL

ZAINSTALUJ

KINO, TEATR
WESOŁE MIASTECZKO
CYBER KAFEJKĘ
KLUB NOCNY
STUDIO FOTOGRAFICZNE
STADION PIŁKARSKI
POLE GOLFOWE, TOR F1
SWOICH BOHATERÓW, ICH WROGÓW
ICH DZIEWCZYNY
DZIEWCZYNY ICH WROGÓW
ORAZ WROGÓW DZIEWCZYN
PRZYJACIÓŁ ICH WROGÓW
PRZYJACIÓŁ Z DZIECIŃSTWA

W 25 M² SWOJEGO MIESZKANIA

NAJLEPSZE FILMY I GRY WIDEO W HIGH DEFINITION TYLKO NA PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 Z HDD 40 GB TERAZ TYLKO 1599 ZŁOTYCH!

This is living

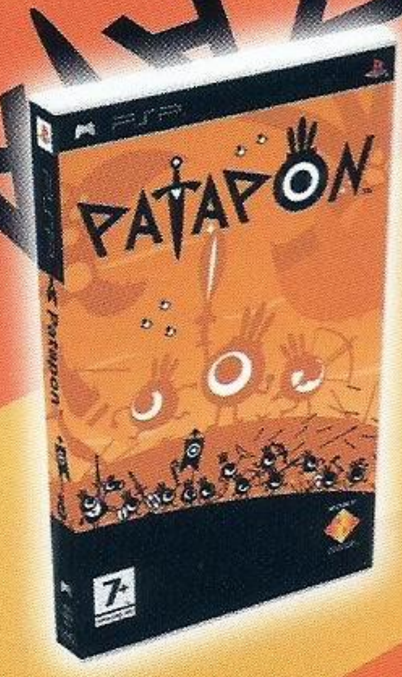
PLAYSTATION 3

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or material of their respective owners. All rights reserved.

7+
www.pegi.info

Patapon™ ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved
"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Corporation. All rights reserved

Poddaj się beat'owi.
Jak byś miał wybór! Wykorzystaj
rytm aby dyrygować armią Pataponów.
Patapony nakłonią Cię do śpiewu
i tuptania w każdej chwili.



SLIM & LITE

PlayStation®Portable

www.playstation.pl

Premiera: luty 2008